GameStar 9/99

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

2 CDs + Exklusiv-Demo

8,90 DM Panzer General 4

Bonus-CD Bonus

Videos: Star Trek: New Worlds, H… world, Grand Theft Auto 2, Unreal To… ment, Earth 2150, Prince of Persia 3D, … national Football 2000, Pharao, Gothic

Star Trek New Worlds

Video-Special

Echtzeit-Bodenkampf mit Föderation, Klingonen, Romulanern
Ausgefeiltes Bausystem, Offiziere, neue Star-Trek-Völker

Age of Empires 2

Premiere: Die offizielle Beta-Version des Echtzeit-Hits
So spielt sich AoE 2 – Missionen, Formationen, K.I.

Unreal Tournament

Video-Special

Heiße 3D-Action mit den besten Bots und Multiplayer-Modes

GameStar 9/99

2 Exklusiv-Demos

Panzer General 4

Starfleet Command

Exklusiv-Videos (Auf Bonus-CD)

Star Trek: New Worlds

Grand Theft Auto 2

Homeworld

Action-Demos: Star Wars Episode 1: Racer
Strategie: Panzer General 4, Starfleet Command, Fighting Steel, Warhammer 40K: Rites of War
Sport: Re-Volt, Castrol Honda Superbikes 2000, Arcade Pool 2
Simulation: F-22 Lightning 3
Adventure: Outcast (neu, dt.), Drakan, Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung, Tomb Raider 2 Director's Cut, Rages of Mages 2, Traitor's Gate
Plus: T-Online Zugangssoftware

Auf 2 CDs:

Exklusiv-Demo
Panzer General 4

Exklusiv-Video
GTA 2

Exklusiv-Demo
Starfleet Command

Exklusiv-Video
New Worlds

Top-Demo
Outcast (brandneu!)

Top-Demo
Star Wars: Racer

Save-Patch: **Alien vs. Predator**

10 Video-Specials:

Echtzeit-Bodenkämpfe und Basisbau: **Star Trek: New Worlds** Spielszenen zum Kult-Nachfolger: **GTA 2** Konkurrenz für Fifa 2000: **International Football 2000** Variantenreiche Multiplayer-Modi, superschlaue Bots und Solo-Modus: **Unreal Tournament** Weltall-Strategie mit Kinografik: **Homeworld** Knackige Echtzeit auf der sterbenden Erde: **Earth 2150** Ungewöhnliches Action-Adventure: **Prince of Persia 3D** 3D-Rollenspiel aus Deutschland: **Gothic** Aufbauspiel im alten Ägypten: **Pharao** Episode 15: **RS GameStar**



Schwerpunkt: DVD-Laufwerke ★ **Streitgespräch:** Indizierung ★ **Test:** Bundesliga Stars

GameStart!

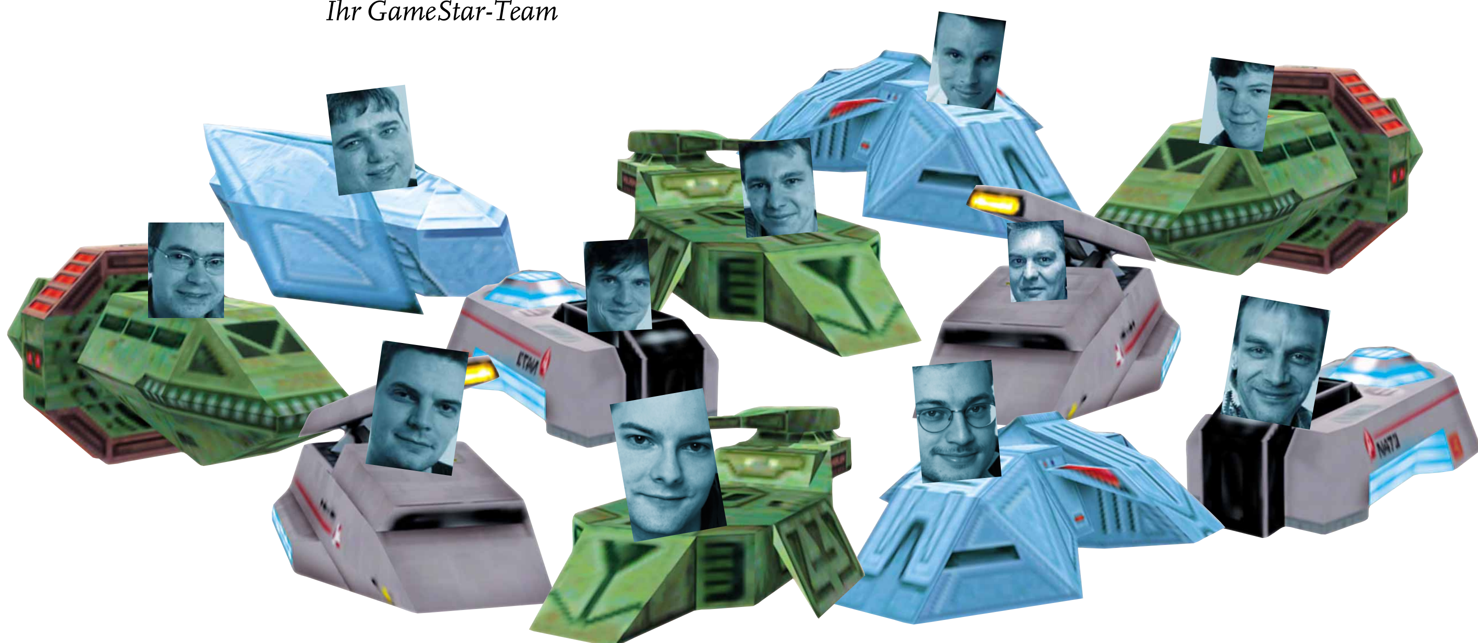
Die kommende Echtzeit-Sturmflut schickte uns diesen Monat ihre Vorboten in die Redaktion. Unser Cover zeigt ein abgestürztes Schwesterschiff der Enterprise – denn **Star Trek New Worlds** ist ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel am Boden. Außerdem bekamen wir eine weit fortgeschrittene Betaversion von **Age of Empires 2** in die Finger. Bislang hatten wir den historisch angehauchten Mega-Knaller nur direkt bei Ensemble oder auf Messen anspielen können. Klar, daß in den letzten Tagen der Redaktionsflur von den Kampfschreien der Pixel-Pikeniere und den Einschlägen der Trebuchet-Katapulte widerhallte.

Die wohl wichtigste Nachricht des Monats: **Command & Conquer 3** könnte gerade »Gold gehen«, also in die Fertigung, wenn Sie diese Zeilen lesen. Electronic Arts, die erst letztes Jahr Westwood aus der Virgin-Konkursmasse gekauft hat und eigentlich gar nichts für den Riesenhype um das Spiel kann, will in Deutschland selbstbewußt 300.000 Schachteln zum Erstverkaufstag in die Regale stellen. Wir erwarten ein spannendes Duell mit **Age of Empires 2**, das einen Monat später fertig werden dürfte.

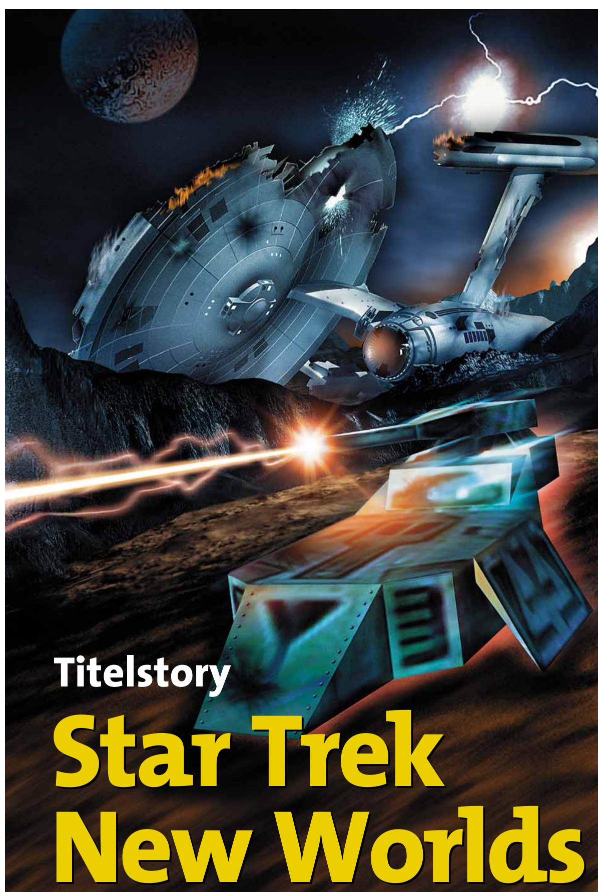
Bei solchen Schwergewichten geht ein anderes Spiel fast unter, das mangels echter Themen von sich reden machen konnte: das Brutalo-Actionspiel **Kingpin**. Als nahezu sicherem Indizierungskandidaten mußten wir uns des Spieles in einer ungewöhnlichen Weise annehmen. Außerdem bringen wir eine Diskussion der besonderen Art: Wir organisierten das erste öffentliche Streitgespräch zwischen drei Jugendlichen und der Vorsitzenden der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



9/99



62 Star Trek ohne Raumschiffe – geht das denn? Ja! GameStar hat sich vor Ort in England von den Qualitäten des Echtzeit-Strategiespiels Star Trek: New Worlds überzeugt.



Aktuell

Aktuell

Tests

Tests

Kurztests

Tips&Tricks

Lösungen & Taktiken

Cheats & Kurztips

Hardware

Schwerpunkt: DVD

Einzeltests

Rubriken

Age of Empires 2



20 Ritterkämpfe und Burgenstürmen: Wir nehmen die erste offizielle Beta von Age of Empires 2 unter die Lupe.

Unreal Tournament



78 Der Multiplayer-Hammer im Härtetest: Unreal Tournament hat die besten Bots und heiße Mehrspieler-Modi.

Bundesliga Stars 2000



100 Die Fifa-Reihe bekommt Nachwuchs: EA Sports schickt die Bundesliga Stars 2000 auf den Rasen.



Exklusiv-Demos: Panzer General 4 – Western Assault, Star Trek: Starfleet Command
Top-Demos: Outcast, Drakan, Star Wars: Racer, Re-Volt, Tomb Raider 2 Dir. Cut ...
Video-Specials: GTA 2, Unreal Tournament, New Worlds, Homeworld, Int. Football 2000 ...
Patches: Aliens vs. Predator, Alpha Centauri ...

Gerüchte, Szene

Lästiges Vorspiel

Bestimmt sitzen jetzt irgendwo ein paar greise PC-Spieler zusammen und plaudern über die Installation von Spielen, die längst keine Überraschungen mehr bereithält, seit die Tage glorreicher DOS-Setups vorbei sind. »Einspruch, meine Herren!« Am Nebentisch erhebt sich ein junger Mann und erzählt, womit Programmierer Ihre Kundschaft heutzutage in Rage bringen. So wie Sierra, deren Utility-Programm sich ungefragt ins Startmenü schreibt und das eigentliche Spiel partout nur unter »\Sierra\« einrichten will. Oder Interplay-Titel, die nach der Installation stets Werbevideos kredenzen – ohne Chance zum Abbruch. Oder die von 3DO, die wöchentlich ein Erinnerungsfenster auf den Desktop klatschen, solange man sich um eine Online-Registration drückt.

Und während der Jungspund sich echauffiert, lehnen sich die ergrauten Spieler mit zufriedenem Grinsen zurück. Wäre ja noch schöner, wenn Computerspiele plötzlich ein reines Vergnügen wären!

Christian Schmidt
Redakteur



Ultima Ascension: Bis Ende '99 soll das Super-Rollenspiel laut Lord British fertig sein.

Ultima 9



Richard Garriott: »Das größte Risiko ist meine Stimme.«

Richard Garriott, Schöpfer der Rollenspiel-Reihe Ultima, hat sich in einem offenen Brief an die sehnsüchtig auf Teil 9 wartenden Fans gewandt. In dem Schreiben, nachzulesen auf der offiziellen Ultima Ascension-Webseite, geht »Lord British« vor allem auf den aktuellen Stand des ehrgeizigen Mammutprojekts ein. »Wir stehen vor den letzten Schritten der Programmfertigung. Sobald wir die nächste Phase der Qualitätssicherung überstanden haben«, so Garriott, »gehen wir die Sprachausgabe an. Das größte Risiko dabei ist, daß auch meine Stimme in dem Programm auftauchen wird – übrigens anders, als man das erwartet.« Nach der gut einmonatigen Aufnahmesession – insgesamt seien rund 45 Sprecher geladen – müsse noch abschließend an der Spielbalance getüftelt werden. Einer Veröffentlichung von Ultima Ascension in wenigen Monaten (sprich: zum Weihnachtsgeschäft) stehe nichts mehr im Wege.

→ www.ultimaascension.com

Command & Conquer 3

Große Pläne hat Electronic Arts für das Echtzeit-Strategiespiel Command & Conquer 3. Das Westwood-Spiel soll hierzulande mit einer Startauflage von 300.000 Stück an die Händler ausgeliefert werden

News-Ticker ★★★

★★★ **Aliens versus Predator:** Für das 3D-Actionspiel soll zum Ende '99 ein Addon veröffentlicht werden, ein weiteres soll Ostern 2000 fertig sein. Auch ein Nachfolger ist angedacht. ★★★ **THQ:** Der amerikanische Publisher, der vor kurzem Softgold kaufte, soll Gerüchten zufolge von Hasbro übernommen werden. ★★★ **Interactive Magic:** Die Firma von Wild Bill Stealy ist endgültig tot – die noch verbliebenen Reste wurden in iEntertainment Network umbenannt und kümmern sich ausschließlich um Online-Netzwerke. ★★★ **Infogrames:** Der Publisher will künftig auch Fahrgeschäfte für Vergnügungsparks entwickeln. Geplant ist beispielsweise ein Weltraumsimulator basierend auf der Space-Opera I-War. ★★★ **Wild Wild West:** Zur Westernklamotte mit Will Smith und Salma Hayek soll zum Jahresende '99 ein Action-Adventure erscheinen. ★★★ **Playboy:** Das Herrenmagazin muß auf seiner aktuellen englischen Ausgabe die Wörter »Tomb Raider« und »Lara Croft« überkleben – Eidos hatte geklagt. ★★★ **Driver:** GT Interactive arbeitet bereits an Teil 2 des Action-Rennspiels – und das, obwohl Teil 1 erst im September für PCs erscheinen soll.

Börsenfieber

Schlußkurse vom 23.7.99

Hier eine Übersicht der Aktienkurse wichtiger Spielefirmen. Wir drucken die Schlußkurse vom 23.7.99 (in US-Dollar bzw. Euro), dazu die prozentuale Veränderung seit dem 25.6.99 (alle Angaben ohne Gewähr).

Acclaim	US $	7,172	+16,50%
Activision	US $	14,375	+5,02%
Eidos	US $	45,250	+39,23%
Electronic Arts	US $	52,875	+1,07%
GT Interactive	US $	3,000	-14,29%
Hasbro	US $	26,500	-3,86%
Infogrames	Euro	67,000	*
Interplay	US $	2,656	+6,24%
Microsoft	US $	91,063	+7,21%
Take 2	US $	8,594	+22,77%
THQ	US $	30,000	*
Ubi Soft	Euro	107,500	*

* Neu im Börsenfieber, Vergleich erst ab nächster Ausgabe



C&C 3: Ein Strategiespiel geht auf Rekordjagd.

– das wäre absoluter Rekord. Insgesamt erwartet EA, von dem Titel bis zu eine Million Exemplare allein in Deutschland zu verkaufen. Ende August ’99 soll es endgültig soweit sein.

Age of Empires 2

Mitte Juli trafen sich vier bekannte Designer auf Einladung von Microsoft, um in einer gnadenlosen Schlacht zu entscheiden, wer denn wohl der Beste sei – beim Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires 2. Angetreten waren Bruce Shelley (Ensemble), Sandy Petersen (Ensemble), John Romero (Ion Storm) und Chris Taylor (Designer von Total Annihilation). Erst plauderte das verspielte Quartett miteinander und per Chat mit den Fans, dann wurde es ernst. Nachdem sich der Staub gelegt hatte, standen die Sieger fest: Die vorläufigen Multiplayer-Team-Könige des voraussichtlich ab September ’99 erhältlichen Spiels heißen – Sandy Petersen und Chris Taylor.



Age of Empires 2: Von links die Sieger Peterson und Taylor, dann Romero und Shelley.

GT Interactive

Eine der größten Spielefirmen, der US-Publisher GT Interactive, ist schwer angeschlagen und steht nach Insider-Informationen zum Verkauf. Allein im letzten Geschäftsquartal hat das Unternehmen Verluste von umgerechnet rund 72 Millionen Mark hingelegt. Jetzt wird spekuliert, wer zugreift: Die Reihe der Interessenten reicht angeblich von Hasbro über Mattel bis zu Infogrames. Sinn würde die Übernahme vor allem für Infogrames machen. Die französische Firma hat in letzter Zeit, etwa mit dem Kauf von Gremlin, das europäische Standbein gestärkt, muß aber dringend in den USA zulegen.

Mercedes Benz Truck Racing



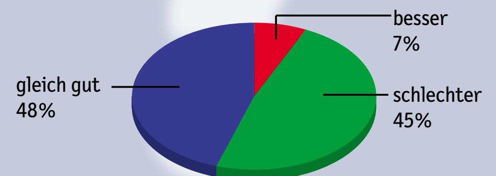
Wer behauptet da immer, deutsche Entwicklerteams kommen nicht an interessante Lizenzen? Synetic, die Macher des ebenso erfolgreichen wie lizenzfreien Nice 2, haben jetzt einen ganz dicken Fisch an Land gezogen. Besser gesagt: einen ganz dicken Brummi. Im Auftrag von THQ werkelt die Spieleschmiede aus Gütersloh derzeit am Rennspiel Mercedes Benz Truck Racing. Für schicke Edelkarossen oder Sportwagen aus Stuttgart reicht das Geld noch nicht ganz, also sollen LKWs rollen. Das Programm wird unter fachkundiger Beratung von Ellen Lohr produziert, einer der wenigen deutschen Rennfahrerinnen. Bis zu elf Trucks sollen mit weitgehend realistischer Fahrphysik und bis zu 160 Sachen über alle elf Kurse der Rennserie brummen, darunter auch der Nürburgring und das englische Donington.

Frage des Monats

In Ausgabe 8/99 fragten wir:

»Finden Sie Spiele von deutschen Herstellern (z.B. Software 2000) im Vergleich zu eingedeutschten US-Spielen meistens besser, gleich gut oder schlechter?«

Ergebnis: Die deutschen Hersteller haben ein Problem mit dem Image – immerhin 45 Prozent der Umfrageteilnehmer schätzen heimische Produkte schlechter ein als die von US-Firmen.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten 8/99

Terminkalender

Netzwerk-Partys bis September

LAN-Partys sind hip: Bei den meisten dieser Multiplayer-Großveranstaltungen müssen Sie einen Rechner samt Netzwerk-Karte mitbringen; der wird dann in ein großes Netzwerk eingeklinkt. Bitte beachten: Die meisten LAN-Partys haben eine fest begrenzte Teilnehmerzahl – ohne Anmeldung können Sie nicht mitmachen.

Veranstaltung	Ort	Teilnehmer	Info-Adresse	Termin
Lan-Wars	Hannoversch-Münden	500	www.lanwars.lanparty.de	6.8. bis 8.8.99
GPL 7	Münster/NRW	200	www.g-p-l.de	7.8. bis 8.8.99
GameCon	Heide/Holsten	500	www.gamecon.net	9.8.99
Fraqnow	Landau/Pfalz	200	fraqnow.lanparty.de	13.8. bis 15.8.99
DCC Netz-Session	Essen	130	www.dccnet.de	21.8.99
FB-Network	Riedstadt/Hessen	200	www.netzwerkparty.de	21.8. bis 22.8.99
Das große Beben	Erfurt	700	www.beben.lanparty.de	27.8. bis 29.8.99
Detonation 99	Wels/Oberösterreich	250	www.detonation.org	27.8. bis 29.8.99
Hall-of-Lan	Pocking/Passau	300	www.hall-of-lan.de	3.9. bis 5.9.99
Lan-Mania	Hülben/Stuttgart	120	www.lan-mania.de	18.9. bis 19.9.99

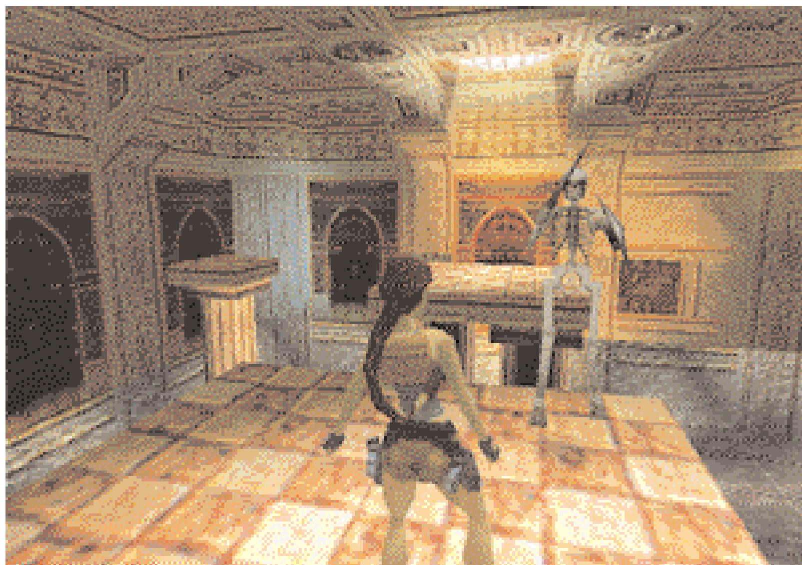
Spiele News

Command&Conquer zwo'nhalb

Schutzlos sind Originaltitel den Verschlimmbesserungen deutscher Marketing-Mathematiker ausgeliefert. So wurde vor drei Jahren aus Westwoods »Command&Conquer: Red Alert« kurzerhand »Command&Conquer 2: Alarmstufe Rot«. Die Deutschen zählten zwar korrekt, hatten aber den Hintergrund der Numerierung nicht gerafft. Jener errötete Alarm war storymäßig außerhalb der Tiberium-Trilogie geparkt, deren in Kürze erscheinender »echter« Nachfolger nun für Konfusionen babylonischen Ausmaßes sorgt. In den USA heißt das Kind C&C 2, doch das gab's in Deutschland ja schon, weswegen umgangssprachlich gerne C&C 3 daraus gemacht wird. Folgeverwirrung ist unausweichlich, wenn wir in zwei Jahren den Abschluß der Trilogie als Teil 4 titulieren müssen. Vor der völligen Zuordnungsanarchie bewahrt uns der weise Entschluß von Publisher Electronic Arts, wenigstens Untertitel wie »Tiberian Sun« vor Übersetzungsversuchen zu behüten (»Tibetanische Höhensonne«?).

Die Spätfolgen übereifriger Neunumerierung sind auch andernorts zu beobachten. So wird der amerikanische Panzer General 3D wegen eines Ziffernkonflikts in Deutschland zur 4 befördert, während Gex 3 zu sehr an Gex 3D erinnert (seines Zeichens der weitsichtige deutsche Titel für den zweiten Teil). Für die Zukunft wünsche ich mir mehr Respekt vor der Unversehrtheit von Spieletitel-Nummern. Sonst können wir die Sequel-Taufe gleich mit der Ziehung der Lottozahlen koppeln.

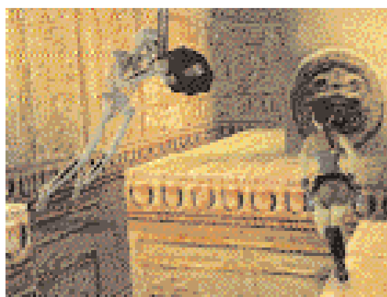
Heinrich Lehnardt
US-Korrespondent



Tomb Raider 4: Lara ist künftig von einer großen Textur ohne häßliche Kanten umgeben.

Tomb Raider 4

Der Winter ist gerettet: **Tomb Raider 4** soll ab November '99 im Laden stehen. **Die letzte Offenbarung** wird ausschließlich in ägyptischen Grabkammern spielen. Das Programm besteht nicht aus unabhängigen Levels, sondern ist aus einer großen Welt aufgebaut; lediglich Engine-Zwischensequenzen und Videos unterbrechen den Spielfluß. In der Hintergrundgeschichte geht es um ägyptische Mythologie. Lara muß die Menschheit retten – mehr will Eidos noch nicht verraten. Die Entwickler wollen den spielerischen Schwerpunkt in Richtung Adventure verschieben. Im neu gestalteten Inventar soll Madame Croft beispielsweise Gegenstände miteinander kombinieren können. Im automatisch geführten Tagebuch und auf einer Übersichtkarte findet der Spieler hilfreiche Hinweise. Kämpfe wird es voraussichtlich nur gegen wenige, aber schöner animierte Gegner geben. Laut Eidos ist die Grafik-Engine generalüberholt, am grundsätzlichen Aufbau der Umgebung aus Quadern wird sich trotzdem nichts ändern. Croft lernt wieder neue Bewegungen, außerdem wird ihr Polygonkörper mit einer nahtlosen Textur überzogen – häßliche Polygonkanten am hübschen Hinterteil oder in den Kniekehlen sollen also der Vergangenheit angehören.



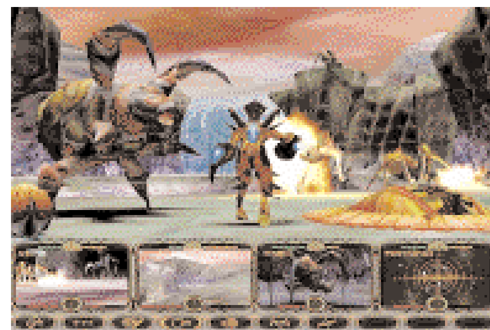
Tomb Raider 4: Weniger, aber schönere Gegner.

Info: Eidos, ☎ (01805) 22 31 24

Evolva

Galaktische Riesenkäfer bedrohen das All. Ihre Aufgabe im Actionspiel **Evolva**: Machen Sie den stellaren Parasiten den Garaus. Das Besondere an dem Spiel ist, daß Sie die genetischen Merkmale erlegter Insekten plündern und sich selbst einverleiben können. Laut Hersteller soll es rechnerisch gut eine Milliarde Möglichkeiten geben, beispielsweise Feueratem oder besondere Sprungkräfte zu erlangen – im Spiel wird der Biologie-Baukasten aber aufs Wesentliche (und Machbare) beschränkt. Geplanter Erscheinungstermin: Ende 1999.

Info: Interplay, ☎ (040) 89 70 33 33



Evolva: Genetischer Austausch mit Riesenkäfern.

No One Lives Forever

Sein Name ist Church. Adam Church, und er hat eigentlich nichts mit Bond, James Bond, zu tun. Im 3D-Actionspiel **No One Lives Forever** sollen Sie in seine Rolle schlüpfen. Zwar arbeitet Mr. Church für die englische Regierung, und zum Waffenarsenal soll ein Raketenwerfer im



No One lives forever: Agentenspiel ohne Lizenz zum Töten.

Aktenkoffer gehören – doch die 007-Lizenz ist für den kleinen Hersteller Monolith eine Nummer zu groß. Trotzdem will sich der Ego-Shooter in Sachen Grafikstil und Szenario an den älteren Bond-Filmen mit Sean Connery orientieren. Die Hintergrundstory dreht sich um einen DDR-Physiker, der von Terroristen entführt wird. Und um einen britischen Adeligen, der während einer Partie Bridge explodiert. **No One Lives Forever** soll erst Ende 2000 erscheinen.

Info: Monolith, www.lith.com

Antietam

Der amerikanische Bürgerkrieg ist nicht gerade Topthema unter bundesdeutschen Strategiespielern, aber immerhin wird **Antietam** von Taktiklegende Sid Meier entwickelt. Als Nachfolger von **Gettysburg** nutzt es dessen verbesserte Engine und soll neue Einheiten, Terrains und Szenarios enthalten. Das historische Strategiespiel wird Teil einer neuen Reihe mit dem Titel **Sid Meier's Great Battles**; sobald die US-Geschichte abgehakt ist, sollen andere Schlachten folgen, beispielsweise aus napoleonischer Zeit. Momentan ist geplant, das Programm lediglich über die Hersteller-Webseite zu verkaufen. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 2000.

Info: www.firaxis.com

GameStar-Charts AUGUST SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	88%
2	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	87%
3	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	86%
4	Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	85%
5	Aliens versus Predator	3D-Action	Fox Interactive	84%
6	Descent 3	3D-Action	Parallax	82%
7	Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	79%
8	Hidden & Dangerous	3D-Action	Take 2	78%
9	F-22 Lightning 3	Flugsimulation	Novalogic	78%
10	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	EA Sports	77%
11	Links Extreme	Golf-Simulation	Microsoft	77%
12	T.A. Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Cavedog	76%
13	Might & Magic 7	Rollenspiel	New World Comp.	75%
14	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	75%
15	PGA Champ. Golf '99	Golfsimulation	Sierra	75%
16	X – Beyond the Frontier	Weltraumspiel	Egosoft	73%
17	Starfleet Command	Echtzeit-Strategie	Interplay	68%
18	Fly	Flugsimulation	Take 2	68%
19	MiG Alley	Flugsimulation	Empire	67%
20	Rage of Mages 2	Rollenspiel	CDV	66%

Die 20 besten PC-Spiele im August und September. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 8/99 (schwarz) und 9/99 (rot).

Kurt 2

Der glatzköpfige Comic-Kicker hat die rote Karte bekommen: Gerade mal zehn Monate nach Veröffentlichung des Bundesligamangers **Kurt** will Heartline bereits Teil 2 unters Fanvolk bringen. Augenfälligste Änderung ist die Loslösung vom Comicdesign, hin zu einer gediegeneren Benutzeroberfläche. Außerdem wollen die Heartliner die Eingriffsmöglichkeiten in den Fußballpartien kräftig



Kurt 2: Kicker-Manager mit Stil.

erhöhen, inklusive Motivation der Ballkünstler während der Pause. Besitzer von **Kurt** aufgepaßt: Sie erhalten die neue Version zum Update-Preis.

Info: www.heart-line.de

Superbike 2000

Vor gut einem Jahr erzielte das Motorradrennspiel **Castrol Honda Superbike** einen Achtungserfolg, jetzt soll der Nachfolger endgültig zur Genrespitze vorstoßen. Nach wie vor steht Ihnen mit der Honda RC45 zwar nur ein einziger heißer Ofen zur Verfügung, dafür sollen 20 Kurse und bis zu 23 Konkurrenzfahrer für abwechslungsreiche Rennen sorgen. Wettereinflüsse und Motorrad-Tuning werden ebenso dazu gehören wie spektakuläre Crashs. Ab August '99 sollen Sie in den Sattel klettern dürfen.

Info: www.swing-games.de



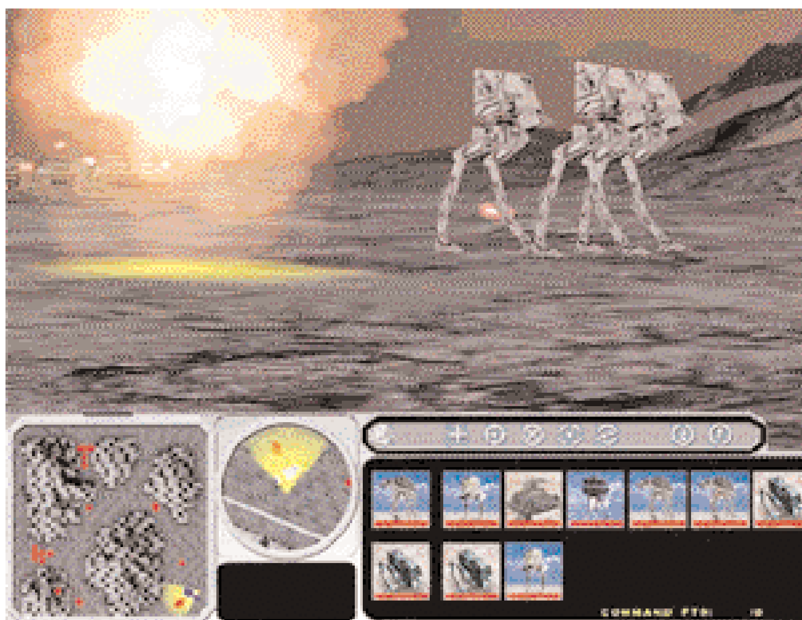
Castrol Honda Superbike 2000: Auf flotten Motorrädern zur Superbike-Meisterschaft.

Spiele News

Force Commander

Die Macht für Strategen: Im **Star Wars**-Echtzeitspiel **Force Commander** legen Sie sich auf Planeten wie Hoth oder Tatooine mit dem Imperium an. Die Kamera soll frei beweglich sein – so können Sie mal feststellen, wie ein heranstampfender AT-AT auf einen Rebellen-Infanteristen wirkt. Frische Stormtrooper oder neue X-Wings sollen nicht aus Trainingslagern oder Fabrikhallen purzeln, sondern werden per Funk aus dem All angefordert. Dazu brauchen Sie Command-Punkte, die Sie durch erfolgreiche Aktionen sammeln. Erst dann beordern Sie neue Truppen aufs Schlachtfeld oder befördern Einheiten auf die nächste Erfahrungsstufe – das Prinzip erinnert an die Prestigepunkte aus der **Panzer General**-Reihe. **Force Commander** spielt zur Zeit der klassischen **Star Wars**-Filme, allerdings gibt's unter den rund 50 Einheiten viele Neuschöpfungen. LucasArts will das Spiel gegen Ende '99 in die Läden stellen.

Info: THQ, ✆ (02131) 607 465



Force Commander: Echtzeit-Sternenkrieg in frei erforschbaren 3D-Landschaften.

Armored Fist 3

Novalogic möchte die Voxel-Panzer zum dritten Mal ins Feld schicken. Die neue 3D-Engine von **Armored Fist 3** soll künftig die bewährte, aber Prozessor-Power-fressende Voxel-Grafik in Truecolor darstellen können. Außerdem bewegen sich Infanteristen durchs Gelände, die Ihnen mit Panzerfäusten das Leben schwermachen. Wie im 3D-Actionspiel **Delta Force 2** werden sich die Burschen in kniehohem Gras verstecken können. Mit etwas Glück erreicht uns die Testversion schon zur nächsten Ausgabe.

Info: www.novalogic.com



Armored Fist 3: Panzerkrieg im tiefen Gras.

Legacy of Kain

In zwei Welten soll das Action-Adventure **Legacy of Kain: Soul Reaver** gleichzeitig spielen. Sie verkörpern den Halb-Vampir Raziel. Gesteuert wird aus der **Tomb Raider**-Perspektive, abgesehen von Kampfbewegungen und Sprüngen können Sie kurzzeitig durch die Luft gleiten. Die 3D-Umgebung soll je nach Sichtmodus entweder die hiesige Welt oder eine Parallel-Ebene im Jenseits darstellen. Viele Rätsel sollen das ausnutzen, etwa indem im Diesseits ein Fluß den Weg blockiert, im Jenseits aber nicht. Bei den Kämpfen soll Taktik eine größere Rolle spielen, gegnerische Blutsauger können Sie etwa ins Sonnenlicht locken. Geplanter Termin: September '99.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Half-Life
2	[2]	StarCraft
3	[3]	Unreal
4	[4]	Jagged Alliance 2
5	NEU	Need for Speed 4
6	[5]	Die Siedler 3
7	NEU	Dungeon Keeper 2
8	[6]	Baldur's Gate
9	[11]	Age of Empires
10	[9]	Fifa 99
11	[8]	Anno 1602
12	NEU	Outcast
13	[10]	Need for Speed 3
14	[7]	Diablo
15	[12]	C&C2: Alarmstufe Rot
16	NEU	Midtown Madness
17	[20]	Heroes of Might & Magic 3
18	NEU	MechWarrior 3
19	[14]	Rollercoaster Tycoon
20	[13]	X-Wing Alliance

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Dungeon Keeper 2
2	NEU	Outcast
3	NEU	Need for Speed 4
4	NEU	X – Beyond the Frontier
5	NEU	Aliens versus Predator
6	NEU	MechWarrior 3
7	[4]	Rollercoaster Tycoon
8	NEU	Official Formula 1 Racing
9	[2]	Star Trek: Birth of the Feder.
10	[1]	Heroes of Might & Magic 3
11	[3]	Star Wars: Die dunkle Bedr.
12	[9]	Die Völker
13	[7]	Midtown Madness
14	[12]	Die Siedler 3
15	[5]	Civilization: Call to Power
16	[10]	Star Wars: Racer
17	NEU	Descent 3
18	NEU	Discworld Noir
19	[6]	Jagged Alliance 2
20	NEU	T.A. Kingdoms

Erhebungszeitraum: Juli '99; nach den Verkaufszahlen von SATURN

Technik News

Viel Lärm um nichts

Wenn man den einschlägigen Internet-Seiten Glauben schenkt, ist MP3 der zukünftige Musikstandard. Es vergeht kaum ein Monat, ohne daß ein Hersteller einen weiteren tragbaren Player ankündigt. Firmen wie Schneider, Grundig oder Samsung sind bereits auf den trendigen Zug aufgesprungen. Die ersten MP3-fähigen CD-Player und Geräte fürs Auto sind schon erhältlich.



Dabei ist das digitale Format für Musikgenuß denkbar ungeeignet: Zum einen läßt die Klangqualität selbst in der höchsten Auflösung arg zu wünschen übrig. Die ausgelutschten Bässe und dünnen Hochtöne der komprimierten Dateien lassen meinen alten Walkman im Vergleich wie eine Hifi-Anlage klingen. Zum zweiten dauert das Herunterladen eines Files auch mit einem schnellen Modem eine gute Viertelstunde. Bei zehn Songs sind das zweieinhalb Stunden! Zum dritten bieten die wenigsten Plattenlabels auf ihren Webseiten Lieder zum Probehören an. Stücke bekannter Bands oder Stars sind auf legalem Wege kaum zu bekommen.

Ich finde: MP3 ist ein teures Vergnügen. Rechnet man die Preise für einen tragbaren Player und fünf Speicherkarten à 32 MByte zusammen ist man schnell bei über 1.000 Mark – die Online-Kosten für das Herunterladen neuer Songs noch nicht eingerechnet. Für das Geld bekomme ich einen qualitativ wesentlich besseren Discman, samt einer Auswahl meiner derzeitigen Lieblings-CDs. Oder einen Minidisc-Recorder. Oder einen Audio-CD-Brenner, oder...

Rüdiger Steidle
Redakteur



Der Athlon, AMDs erster Slot-7-Prozessor, soll vom 15. August an den Pentium III schlagen.

K7 schneller als P III?

AMDs potentieller Pentium-III-Killer K7, offiziell auf den Namen **Athlon** getauft, verspricht der Konkurrenz von Intel kräftig einzuheizen. Erste Benchmarks mit Vorserien-Modellen lassen erkennen, daß besonders die Leistung der FPU stark gesteigert wurde. Der mathematische Coprozessor war bislang eine klassische Schwachstelle der AMD-Familie gegenüber den Intel-Pendants. Es sieht so aus, als könne AMD seinen Erzrivalen mit dem **Athlon** erstmals überflügeln. Genauere Werte will AMD erst ab dem 15. August freigeben, zum offiziellen Verkaufsstart des K7. Die zuerst erscheinende 600-MHz-Variante wird aller Voraussicht nach auf dem Preisniveau eines Pentium III mit 550 MHz liegen. Intel will kontern und bei Erscheinen des PIII/600 die Preise für die Pentium-Familie weiter senken.

Info: www.amd.com

Aus für IDT

Während AMDs **Athlon** dem Erzrivalen demnächst gehörig Paroli bieten könnte, wirft ein anderer Intel-Konkurrent das Handtuch: Die Prozessorschmiede IDT will aus dem harten Preiskampf um CPUs aussteigen und deshalb die Fertigung der Pentium-kompatiblen **WinChip**-Serie einstellen. Die Technologie der **WinChip**-Prozessoren, die den Intel-Gegenstücken nie das Wasser reichen konnten, soll verkauft werden.

Info: www.idt.com

Pad und Stick in einem

Saitek will ab September mit dem **SP550** für zirka 80 Mark eine Kombination aus Joystick und Pad anbieten. Dabei handelt es sich um zwei Geräte, die über Plastikstecker miteinander verbunden werden. Im Joystick-Modus steckt das Pad einfach an der Seite des Knüppels und ergänzt das System um vier Feuerknöpfe, das Steuerkreuz dient als Coolie-Hat. Für Sportspiele oder Jump-and-runs läßt sich das Pad mit seinen vier Tasten und zwei Triggern entkoppeln und separat benutzen. Eine seltsame Konstruktion!

Info: www.saitek.de



Saiteks Kombination aus Joystick und Pad ist mit etwa 80 Mark sehr günstig.

MP3-Player von Grundig

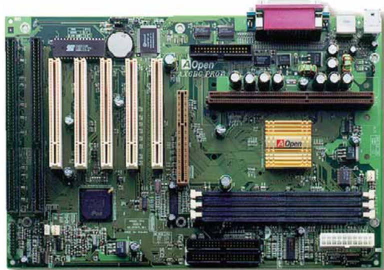
Auch Grundig steigt in das boomende MP3-Geschäft ein. Mit dem **MPaxx** präsentiert die Traditionsfirma einen MP3-Player, der als Speicher sogenannte Multi Media Cards verwendet. Zwei Karten mit je 16 MByte liegen bei, zukünftig sollen auch Modelle mit 32 und 64 MByte erhältlich sein. Die Übertragung der Daten vom PC erfolgt mit einem mitgelieferten Parallelkabel. Für den empfohlenen Verkaufspreis von knapp 400 Mark ist außerdem ein Kopfhörer, ein Mac-Adapter sowie Software für Windows, Linux und MacOS dabei.

Info: Grundig, ☏ (0911) 70 30

Technik News

Neues Board von Aopen

Über das neue Mainboard AX6BC Pro Gold des taiwanesischen Herstellers Aopen werden sich besonders Übertakter freuen. Auf der Platine läßt sich die Kernspannung des Prozessors in Schritten von 0,2 Volt erhöhen. Dadurch laufen schneller getaktete CPUs stabiler. Außerdem ist die Wärmeleitung der Kühlkörper des Intel-440BX-Chipsatzes dank vergoldeter Oberfläche besonders gut. Das AX6BC Pro Gold unterstützt sowohl Pentium II und III als auch Celeron-Prozessoren. Der Preis: zirka 350 Mark.
Info: www.aopen.nl



Das Mainboard von Aopen soll sich besonders gut übertakten lassen.

Gefälschte Mainboards

Nachdem sich PC-Käufer schon seit längerem vor übertakteten und falsch gekennzeichneten Pentium-CPUs in acht nehmen müssen, schwappt die Betrugswelle nun auch auf Motherboards über. Laut Asus sind in Deutschland rund 9.000 gefälschte Modelle der Slot-1-Baureihen P2B und P2B-F im Umlauf. Dabei handelt es sich um täuschend ähnliche Kopien aus chinesischer Produktion, die laut Asus gravierende Mängel aufweisen. Unter anderem sollen sie schwache Batterien haben, die schon nach wenigen Tagen entladen sind. Die Fälschungen können Sie am Aufdruck »Made in China« erkennen sowie an einer Reihe weiterer Merkmale, die Sie auf der Asus-Homepage abrufen können.
Info: www.asuscom.de

Windows 98 zum zweiten

Seit kurzem steht mit Windows 98 SE eine überarbeitete Version des aktuellen Betriebssystems von Microsoft im Laden. Die Second Edition enthält neben einigen Bugfixes den Internet Explorer 5.0, DirectX 6.1 und einen vereinfachten Internet-Zugang für Netzwerk-Rechner. Bislang ist Windows 98 SE nur in der Vollversion für 180 Mark erhältlich. Die Update-Variante, mit der Sie ein vorhandenes Windows 98 auf den neuesten Stand bringen können, wird sich in Deutschland etwas verspäten. Der Preis soll dann bei etwa 50 Mark liegen.
Info: www.microsoft.de

10fach DVD

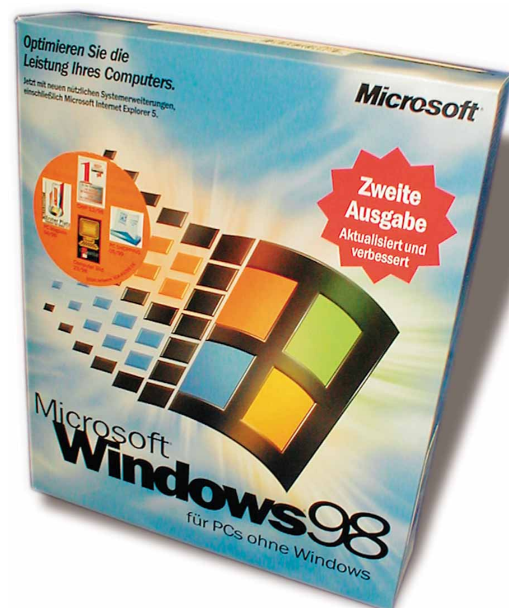
Mit dem 10X DVD-AO4SZ will Pioneer im Oktober das bislang schnellste DVD-Laufwerk auf den Markt bringen. Im DVD-Modus soll das Laufwerk eine maximale Transferrate von 13,5 MByte in der Sekunde erreichen, im CD-Modus stolze 6 MByte pro Sekunde. Das entspricht etwa einem 40fach CD-Laufwerk. Die Zugriffszeit soll bei 80 (CDs) bis 100 (DVDs) Millisekunden liegen. Pioneer will die DVD-Versionen von Baldur's Gate und Akte-X: Das Spiel beilegen. Der Preis steht noch nicht fest.
Info: www.pioneer-eur.com



Das potentiell schnellste DVD-Laufwerk: das AO4SZ von Pioneer.

Spielen per USB

Es müssen nicht gleich Netzwerk-Karten sein: Für Spieleduelle an zwei PCs reicht meist eine direkte Verbindung mit einem seriellen oder einem parallelen Kabel. Der Zubehörhersteller Hama hält jetzt eine simple, aber deutlich schnellere Lösung bereit. Die USB PC-Direktverbindung erlaubt den Datenaustausch zwischen zwei Rechnern per USB-Kabel und Spezial-Software. Der mögliche Geschwindigkeitsvorteil gegenüber herkömmlichen Mini-Netzwerken ist mit etwa 130 Mark allerdings teuer erkauft; ein normales Parallelkabel ist im Fachhandel schon für zirka 20 Mark zu haben.
Info: Hama, (09091) 50 21 98



Zweiter Anlauf: die Second Edition zu Win 98.

Jet Leader FF

Guillemot hat ein Herz für Linkshänder: Die Force-Feedback-Variante des wuchtigen Jet Leader Joysticks läßt sich dank symetrischen Designs und höhenverstellbaren Knüppels gleich gut mit der rechten wie der linken Hand bedienen. Zusätzlich zu drei Feuerknöpfen und dem Cooliehat an der Oberseite finden sich an der Basis vier weitere programmierbare Tasten sowie ein Schubregler. Der Thrustmaster-kompatible Stick soll für rund 150 Mark mit Kombi-Anschluß für USB und Joystickport im Laden stehen.
Info: Guillemot, (0211) 33 80 00



Der Jet Leader FF ist auch für Linkshänder geeignet.

Online News

Täglich aktuelle News
→ www.gamestar.de

Internet kostenlos

AOL will ab Mitte August in Großbritannien einen kostenlosen Internet-Zugang anbieten. Die Ausgaben sollen dadurch gedeckt werden, daß die britische Telekom einen Teil der Telefongebühren der Benutzer an AOL abtritt. Der Dienst wird den Namen **Netscape Online** tragen; AOL hatte die Browser-Firma vor einigen Monaten erworben. Laut einem Bericht des Nachrichtenmagazins Der Spiegel ist ein solcher Zugang auch für Deutschland geplant, allerdings scheint der vermutete Termin im August fraglich. Statt dessen soll laut AOL noch in diesem Sommer ein Pauschalzugang für knapp 20 Mark im Monat, zuzüglich Telefongebühren eingeführt werden, wie er in den USA schon seit längerem besteht.
→ www.aol.de

GameStar Links

Die 10 besten Webseiten zu Star Trek

1	**www.startrek.com** Das Star Trek Continum ist die offizielle Webseite von Paramount. Fans bekommen ihre eigene Trekker-E-Mail-Adresse.
2	**www.trekweb.com** Das amerikanische Trekweb besticht durch Aktualität und umfassende Infos zu den Fernsehserien und Kinofilmen.
3	**www.sternenbasis.de** Schön gestaltet: Alexanders Sternenbasis tut sich durch eine deutsche Datenbank um das Trek-Universum hervor.
4	**http://startrek.www.de** Der deutsche Star-Trek-Index bietet wirklich alles für Fans, von News und Programm über einen Chat bis zum Radio.
5	**www.keeg.com/starfleet/** Computerspiele für Trekker. Hält vor allem Infos über zukünftige Projekte bereit, samt der Initiative »Rettet Vulcan Fury«.
6	**www.decipher.com/startrek/** Das offizielle Sammelkartenspiel für Enterprise-Liebhaber. Veranstaltungskalender, Kartenlisten und Deckvorschläge.
7	**http://lcars.simplenet.com/ring/** Locutus Assimilation Ring ist der größte Star-Trek-Webring. Über die Startseite haben Sie Zugriff auf 1.000 Fanseiten.
8	**www.sev.com.au/toonzone/sevtrek/** Comics aus dem Alpha-Quadranten im Stile der Simpsons-Serie karikieren die Abenteuer von Captain Gain weight & Co.
9	**www.go2net.com/internet/useless/useless/trek.html** Enthält Links zu etwa drei Dutzend Humorseiten zum Thema. Besonders cool: You can't do that on Star Trek.
10	**http://mitglied.tripod.de/holodoc/lcars1.htm** Hat unter anderem eine Download-Rubrik mit den Original-Schriftzeichen und Videotrailer zu den Kinofilmen.

Magic online

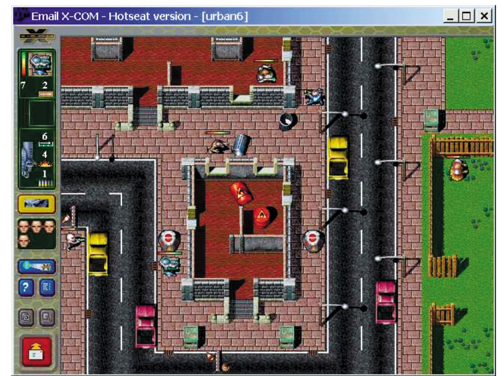
Electronic Arts und Wizards of the Coast wollen zusammenarbeiten, um das populäre Sammelkartenspiel **Magic the Gathering** ins Internet zu bringen. Bislang ist noch nicht klar, ob es sich dabei um eine Umsetzung des Originals oder um ein völlig neues Spiel handeln wird. Allerdings steht bereits jetzt fest, daß es auf digitalen Karten basieren soll, die der Spieler ebenso wie deren Vorbilder aus Pappe handeln, tauschen und sammeln können soll. Die Programmierung sollen die **Sim City**-Väter von Maxis übernehmen.
→ www.wizards.com



Sammeln Magic-Spieler künftig digital?

Pirates per E-Mail

Hasbro und Microprose wollen eine Reihe von E-Mail-Varianten von Spiele-Klassikern ins Leben rufen, darunter **Pirates**, **X-COM**, **Risiko** und **Monopoly**. Auch Neuentwicklungen sind geplant. Alle Partien werden rundenweise ablaufen. Dabei macht der Spieler einen Zug, den er anschließend per E-Mail als Anhang an seine Mitspieler verschickt. Der Clou: Nur einer der Kontrahenten muß eine Vollversion (etwa 25 Mark) besitzen, die anderen laden sich einfach eine kostenlose Minivariante von der Microprose-Homepage herunter.
→ www.microprose.com



Microprose will den rundenbasierten Taktikklassiker X-COM als E-Mail-Spiel wiederauferstehen lassen.

UO: Siege Perilous

Origin hat einen neuen Server für **Ultima Online**-Profis eröffnet. Auf **Siege Perilous** sind vor allem Teamwork und Handel angesagt. Die NPCs kaufen den Spielern keine Waren mehr ab und verlangen für alle Güter den dreifachen Preis. Außerdem steht jedem Spieler nur ein Charakter zur Verfügung (normalerweise gibt es fünf pro Account), der entsprechend intensiv gepflegt sein will. So entfällt auch die übliche Strategie, einen Hauptcharakter hochzuzüchten, und die anderen vier als Geldbeschaffer und Waffenmacher zu mißbrauchen. Statt dessen gewinnt der Handel mit anderen Spielern an Bedeutung. Interessant für notorische Playerkiller: Auf **Siege Perilous** werden getötete Mörder keinen Punktabzug erleiden. Wenn der Server ein Erfolg wird, will Origin dort einen Capture-the-Flag-Modus einbauen, wie man ihn aus diversen 3D-Actionspielen kennt.
→ www.owo.com


Siege Perilous: Erste schwarze Wisps gesichtet.

So spielt sich Age of Kings

Age of Empires 2

In der ersten offiziellen Betaversion führten wir Johanna von Orleans' Ritterheer zum Sieg über die Engländer und ritten als Mongolen mit dem Steppenwind.

Ein Punkt fehlte in der Stellenausschreibung zum jung-dynamischen Anführer einer mongolischen Reiterhorde: Diplomatie. Doch eben die braucht man in der Dschingis-Khan-Kampagne der ersten echten Betaversion von Age of Empires 2. Der Großkhan höchstpersönlich stellte uns nämlich die Aufgabe, vier neutrale Mongolen-Stämme auf unsere Seite zu bringen. Der eine suchte nach einer religiösen Reliquie, der nächste Stamm wollte von einer Wolfsplage befreit werden. Der dritte bat uns um 20 Schafe und der vierte, seine Erzfeinde zu besiegen. So ritten wir umher, erfüllten unsere Aufgaben und fragten uns, ob wir tatsächlich in einem Echtzeit-Strategiespiel gelandet waren. Aber keine Bange: Diese Mission ist nur ein Beispiel für die Vielfalt von Age of Empires 2 – dem einzigen Spiel, das C&C 3 ernsthaft Konkurrenz machen wird.

Facts

- 13 Völker
- ca. 65 Kampfeinheiten
- ca. 60 Technologien
- ca. 25 Gebäude
- bis zu 40 Einheiten pro Kampfgruppe

Kampagnenflut

Fünf Kampagnen warten auf Sie. Die erste ist als Tutorial gedacht und läßt Sie mit den Schotten die Engländer besiegen. Die kriegen gleich noch eins auf die Mütze, wenn die Jungfrau von Orleans sie in der zweiten Kampagne aus Frankreich vertreibt. Als Sultan Saladin erleben Sie die Kreuzzüge aus dem Blickwinkel der Sarazenen, mit Dschingis Khan führen Sie die Goldene Horde aus den Tiefen Asiens bis nach Europa. Dort schickt sich in der letzten Kampagne Friedrich Barbarossa an, die aufsässigen deutschen Fürsten zu unterwerfen und das Kaiserreich neu zu beleben. Jede Kampagne bietet sechs große Missionen. Bei unseren Testspielen waren wir auf mittlerem Schwierigkeitsgrad schon mal fünf Stunden netto mit einem Szenario beschäftigt.

Angriff, rief er

Die Missionen orientieren sich grob an historischen



Nachdem unsere Katapulte, Trebuchets und Rammböcke die Mauer geknackt haben, stürmen links unsere Ritter die Festung – der Entlastungsangriff der gelben Schützen (oben rechts) kommt zu spät.

Die Soldaten in AoE 2

Wir zeigen Ihnen alle 38 Landeinheiten von Age of Empires 2, ohne die 13 Elitevarianten der Spezialtruppen, 10 Belagerungsmaschinen und 13 Schiffe. Unter den Namen stehen die Grundwerte für Hitpoints, Angriff, Panzerung und Reichweite.



Arbalest 40/6/0/4



Arbeiter 25/3/0/0



Armbrustsch. 35/5/0/4



Axtwerfer 50/7/0/3



Ber. Schütze 50/6/0/3



Bogenschütze 30/4/0/3



Berserker 48/9/0/0



Bürgerwehr 40/4/0/0



Die verteidigende gelbe Flotte versenkt per griechischem Feuer die angreifende rote.

Feldzügen. So sollten wir im vierten Szenario der Orleans-Kampagne die Krönung des französischen Königs in Reims ermöglichen. Dieses und die Nachbarstädte Troyes und Chalon mußten befreit werden. Also zogen wir los, um eine eigene Festung auf der Westseite des trennenden Flusses zu gründen und mit dem Sammeln von Ressourcen zu beginnen. Kaum hatten wir Mauern um die ersten Gebäude gebaut, hörten wir einen Ausruf des englischen Heerführers. Wenige Minuten später kam eine ernsthafte Gegenattacke, die wir nur mit Mühe überstanden. Vor allem die Langbogenschützen, die Spezialeinheit der Briten, machten uns zu schaffen. Als dann später unsere Armee den Fluß überquerte, rief unser Widersacher »Sie versuchen, überzusetzen – Angriff!« und löste einen Sturmangriff mit Massen von Belagerungsgeräten aus, der fast unsere ganze Festung zerstörte. Mit unseren letzten Reserven schafften wir es zwar, die Engländer zu vertreiben. Doch die Steinvorräte reichten nicht, um die Mauern und Türme wieder aufzubauen. Als letzter Ausweg blieb der Markt, wo wir Phantasiepreise für das Allerweltsmaterial zahlen mußten. Erst nach Abwehr mehrerer weiterer Angriffe gelang es uns, Troyes einzunehmen. Doch bis auch Reims und Chalon an uns fielen, vergingen noch zwei hektische Echt-Stunden.

Burgen sind gesund

Wie kein anderes Echtzeit-Strategiespiel belohnt Age of Empires 2 das Hochziehen von Befestigungsanlagen – schließlich war das Age of Kings (so der Untertitel) die Zeit der Burgen und Festungsstädte. Eine Stadt ohne Schutzwall verliert in Windeseile ihre Arbeiter oder wichtige Gebäude. Außerdem ist der Bau von Mauern und ihre Reparatur wesentlich einfacher, als sie einzureißen. Während bei C&C 2 Panzer nur kurz schießen müssen, um ein Mauerstück zu schleifen, hat dieses in AoE 2 bis zu 3.000 Hitpoints (normale Soldaten: etwa 50). Deswegen sollte man genug Rammböcke und Katapulte mitnehmen und den am schwächsten gesicherten Teil des Walls angreifen. Doch zu dumm, daß Belagerungsmaschinen keine 10 Sekunden gegen einen Kavallerie-Ausfall bestehen! Deswegen empfiehlt es sich, Pikeniere zu ihrem Schutz einzusetzen. Die wiederum haben keine Chance gegen eine Kombination aus Bogenschützen und Schwertkämpfern – viel Spaß beim Grübeln über der Truppen-Zusammenstellung...

Sie können beliebig viele Tore in die Mauern bauen, die sich zwar für Ihre Soldaten öffnen, dem Gegner aber verschlossen bleiben. Per Icon-Klick verriegeln Sie die Tore dauerhaft. Die beste Idee des





Kavallerie macht mit Katapulten kurzen Prozeß.


Kataphrakte 90/9/1/0


Cavalier 110/12/1/0

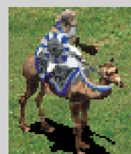

Champion 70/13/1/0


Chu Ko Nu 45/6/0/3


Helebardier 55/4/0/0


Huskarl 60/10/1/0


Janitschar 30/15/0/7


Kamel 90/5/0/0


Kämpfer 45/6/0/0


Kanonier 50/50/2/11





Derselbe Trupp in Linienformation (oben) und als Karree (unten).

Festungsbaus sind die Wachtürme und Burgen, in die sich Ihre Einheiten zurückziehen können. Arbeiter und Schützen verstärken dann das automatische Abwehrfeuer dieser Gebäude. Und wenn der Gegner arglos einen Rammbock anrollen läßt, klicken Sie einfach auf den Ausfall-Button. Ergebnis: Kleinholz. Die Burg dient zudem als exklusive Fertigungsstätte für Trebuchets (Riesenkatapulte) und die Spezialeinheit Ihres Volks – etwa japanische Samurais oder die Kriegselefanten der Perser.

Formationen, Aggressionen

Das Programm sorgt automatisch dafür, daß Truppen geordnet marschieren und sich beim Angriff sinnvoll aufstellen – also die Nahkämpfer vorn, Mönche ganz hinten. Fernkämpfer bleiben auf Distanz zu ihrem Ziel und Nahkämpfer rennen (zumindest bei passendem Aggressivitäts-Wert) auf ihre Gegner zu. Auf »passiv« gestellte Einheiten wehren sich hingegen nur dann, wenn sie sich dazu nicht bewegen müssen, dazwischen gibt's zwei weitere Agressions-Stufen. Der Spieler kann aber auch manuell eine Formation wählen. In unserer Betaversion standen zur Auswahl: Horde (unsinnig), Linie (angriffsstark, aber von hinten verwundbar), Flankenangriff (aus einem Verband mach zwei) und lose Formation (gut bei Katapult-Beschuß). Die interessanteste Aufstellung ist die »Schachtel« (Karree). Hier werden die verwundbaren Kämpfer in die Mitte genommen.

Unsere Lieblingsarmee in der Orleans-Kampagne sah so aus: 15 Pikeniere, 10 Armbrustschützen und 5 Mönche. Einfach diese Einheiten per Rahmen markiert und die Karree-Formation gewählt, schon stellen sie sich brav auf. Die Mönche stehen innen und heilen Verwundete oder konvertieren Feinde, die Schützen sind drumrumgruppiert und feuern auf die Gegner, während außen die Pikeniere ackern. Allerdings löst sich jede Formation für die Dauer des Kampfes auf, wenn zum Beispiel die Reiter nach vorne preschen, um lästigen Speerwerfern den Garaus zu machen. Sie können Formationen drehen oder eine Kehrtwende machen lassen, was aber meist nicht sonderlich sinnvoll ist.

Wildschwein-Stechen

In den Kampagnen ist Ihr Volk vorgegeben, etwa die Sarazenen bei Sultan Saladin. Anders sieht es bei Zufallspartien aus: Welches der 13 Völker Sie steuern, will wohlüberlegt sein. Jedes hat nicht nur eine hauseigene Spezialeinheit, sondern auch historisch begründete Beschränkungen. So dürfen Teutonen sinnigerweise keine Kamelreiter rekrutieren, Mongolen sind in Sachen Landwirtschaft gehandikapt. Alle Parteien besitzen spezielle Vorzüge, so zahlen Wikinger für Schiffe 20 Prozent weniger, und ihre Infanteristen haben 25 Prozent mehr Hitpoints. Zu guter Letzt gibt es pro Volk noch den sogenannten Team-Bonus. Wenn sich etwa Chinesen und Perser verbünden, bringen die Farmen auf beiden Seiten um ein Viertel größere Erträge (dank der Chinesen), während die Ritter beider Seiten fortan gegen Bogenschützen besser kämpfen (dank der Perser). Ob allerdings einige der Völker nicht benachteiligt sind (etwa durch so unwichtige Extras wie effektivere Schäfer oder Kampfboni gegen Wildschweine), werden erst exzessive Multiplayer-Partien zeigen. Unser aktuelles Lieblingsvolk sind die Chi-

Was uns noch stört

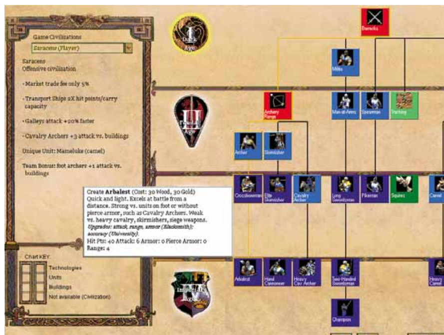
- Kampagnen-Einheitenlimit = 75 – das reicht nur für zwei 30er-Armeen und einige Bauern.
- Standard-Angriffe der KI an den immer selben Stellen.
- Mönche sind zu stark, vor allem in großen Gruppen.



Skript-Ereignisse stellen oft die Lage auf den Kopf – hier helfen uns die vermeintlichen ägyptischen Verräter doch noch gegen die Kreuzritter.

Kriegselefant	Langbogens.	Leichte Kav.	Mameluke	Mandugai	Mönch	Musketier	Paladin	Ritter	Samurai
450/16/1/0	35/6/0/3	60/7/0/0	75/6/0/3	60/6/0/4	30/0/0/9	30/18/0/6	150/14/1/0	90/10/1/0	60/8/1/0

nesen. Sie produzieren besonders viel Nahrung und starten mit drei Arbeitern



Der Technologie-Baum zeigt alle Entwicklungen.

mehr, beides führt zu ungebremstem Wachstum in der Startphase. Außerdem müssen sie mit jedem neuen Zeitalter weniger fürs Forschen bezahlen – die fehlenden Kampfboni holen sie durch viele Upgrades wieder raus.

Mein Gold, dein Gold

Die ausgefeilten Kämpfe von Age of Empires 2 gehen nicht auf Kosten des Wirtschaftssystems. Vier Güter bestimmen Wohl und Wehe Ihrer Zivilisation. Holz kommt in rauhen Mengen vor, regeneriert sich aber nicht. Nahrung gibt es in Form von Fischen, Beeren, Wild sowie durch Ackerbau – neue Felder können Sie anlegen, solange Sie Holz haben. Gold und Stein gehen am schnellsten zur Neige, dann hilft nur noch ein Markt. Die Preise richten sich gnadenlos nach der Verfügbarkeit; Stein wird im Laufe einer Partie sündteuer.

Wenn die Wege von der Abbaustelle zum Stadtzentrum zu lang werden, helfen Mühlen, Docks, Holzfällercamps und Bergwerke. Sie dienen als Sammelstellen und erlauben die Entwicklung effizienterer Fördermethoden. Ein Extra-Button wählt den nächsten unbeschäftigten Arbeiter an – eine überaus praktische Funktion, die viel Zeit spart. Und auf Glockenläuten hin suchen alle Zivilisten in der Stadthalle



Auf der Kampagnen-Karte sehen Sie die bestandenen Missionen.

Zuflucht, um später ihre Arbeit wieder aufzunehmen.

Entwicklungszeit

Nur durch sinnvolle Forschung bleiben Sie im Wettlauf der Nationen vorn. Neue Technologien machen Ihre Arbeiter effektiver, erhöhen die Sichtweite von Gebäuden, heben die Kampfwerte oder gestatten die Rekrutierung besserer Truppen. Eine Zufallspartie Age of Empires 2 startet meist im »dunklen Mittelalter« – Sie dürfen nur einfachste Gebäude und einen einzigen Truppentyp bauen. Wer aber seine Stadthalle aufwertet, landet bald im Feudalsystem und darf Schützen und Kavallerie rekrutieren. Doch erst im Zeitalter der Burgen steht der Großteil der Einheiten und Gebäude zur Verfügung. Den letzten Kick bringt das Kaiserliche Zeitalter: Wer noch Bogenschützen ins Feld führt, hat wenig Spaß mit einem Gegner, der mit Kanonieren anrückt. Im jederzeit aufrufbaren Technologie-Baum sehen Sie, welcher Forschungsweg beispielsweise zum Plattenpanzer führt.

Neben den Kampagnen stehen 15 Karten-Grundmuster à la Wald oder Großer See zur Verfügung, um erstaunlich echt wirkende Zufallskarten zu erzeugen. Neben dem normalen Endlosspiel gibt's den Deathmatch-Modus mit extrem vielen Start-Ressourcen, so daß Sie sich in Windeseile auf den Gegner stürzen können. Der neue Modus »Königsmord« ist selbsterklärend... LA



An der Furt warten unsere Truppenblöcke auf die britischen Ritter und Rammböcke.

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie | Hersteller: Ensemble
Termin: September '99 | Ersteindruck: Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Die noch leicht fehlerhafte, aber schon voll spielbare Beta hat mich endgültig überzeugt: Age of Empires 2 wird ein Hammer. Für mich gibt's nur noch eine Frage: Wie wird das Duell gegen C&C 3 ausgehen?«

Schw. Schütze	Schw. Kamel	Schwertkäm.	Plänkler	Elite-Plänkler	Späher	Speerkämpfer	Teutonenritter	Woad Raider	Zweihänder
60/7/1/3	110/7/0/0	55/9/0/0	30/2/0/3	35/3/0/3	45/3/0/0	45/3/0/0	70/12/5/0	65/8/0/0	60/11/0/0

Es muß nicht immer Star Wars sein

Homeworld

Was Star Wars im Kino bietet, soll das 3D-Strategiespiel Homeworld auf den PC bringen: Rasante Weltraumschlachten, garniert mit brillanten Effekten. Wir haben exklusiv in der ersten Solospiel-Beta eine schlagkräftige Sternenflotte gebaut und damit das All zum Glühen gebracht.



Auf Bonus-CD: Video-Special

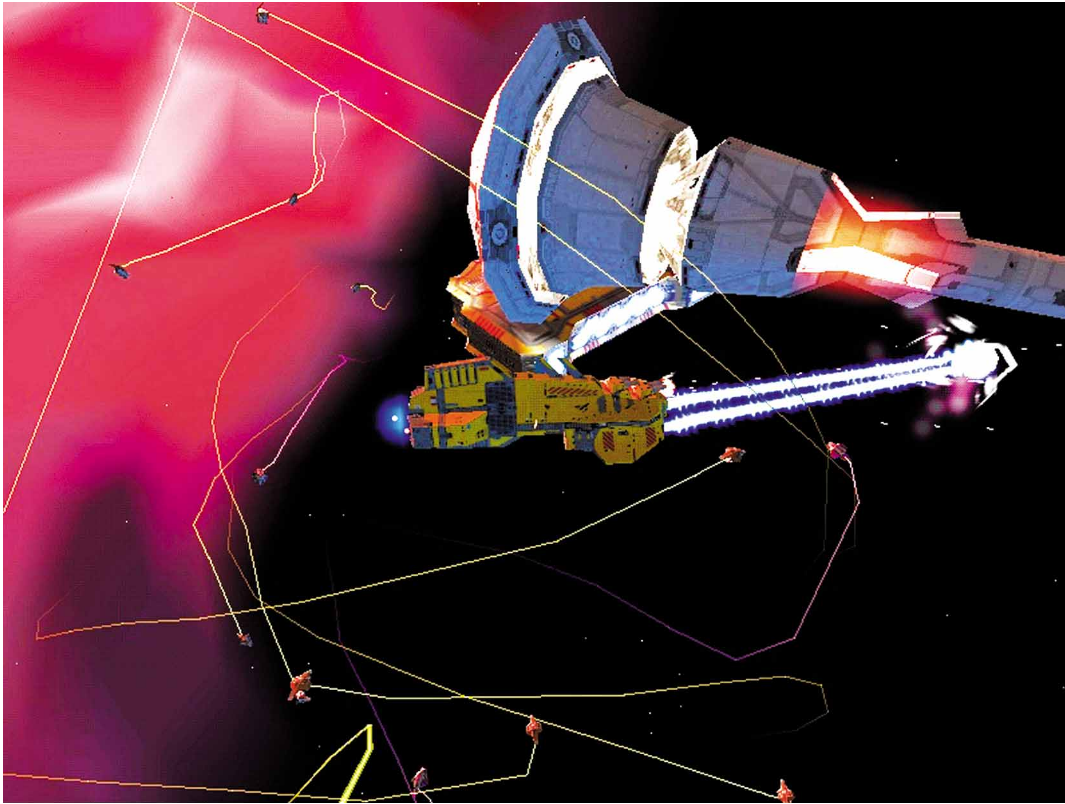
Das tapfere Volk der Kushans befindet sich auf der Flucht. Oder das, was von ihm noch übrig ist. Denn seine Heimatwelt wurde von einer unbekannten Rasse zerstört. Doch zum Glück hat ein kleiner Teil der menschenähnlichen Wesen an Bord eines gigantischen Mutterschiffes überlebt. Unter Ihrer Leitung treten sie die lange Reise ins Zentrum der Galaxis an, von woher die Kushans ursprünglich stammen. In Echtzeit und 3D sollen Sie einen Sektor nach dem anderen erobern und eine schlagkräftige Raumflotte erschaffen. Denn unterwegs lauern zahlreiche Gefahren, vor allem aggressive Völker, die Ihre Heimkehr um jeden Preis verhindern wollen.



Galaktische Grafik

Bei der Entwicklung des 3D-Strategiespiels **Homeworld** stand von Anfang an die optische Präsentation im Vordergrund. Das Programm soll laut Chefdesigner Alex Garden ein echter Hingucker werden, der den Spieler schon durch die opulente Grafik in seinen Bann zieht. Auflösungen bis 1600 mal 1200 Pixel, satte Farben und effektvolle Sternennebel erschaffen viel Weltallflair.

Die Stars sind aber die 30 unterschiedlichen Raumschifftypen. Riesengroß und mächtig füllen einige davon locker mehrere Bildschirme aus – das Mutterschiff braucht den Vergleich mit dem Kampfstern Galaktika nicht zu scheuen. Soviel Größe bedroht natürlich die Performance, vor allem, wenn zeitweise Dutzende Schiffe gleichzeitig auf dem Schirm zu sehen sind. Deshalb bestehen alle Raumer nur aus relativ wenigen Polygonen, die mit sehr schönen Texturen veredelt wurden. Dadurch entstehen plastische Effekte, die Ihnen vorgaukeln, hochkomplexe 3D-Modelle vor den Augen zu haben. Wenn Sie ganz nah an ein Schiff heranzoomen, blendet die Engine die Textu-

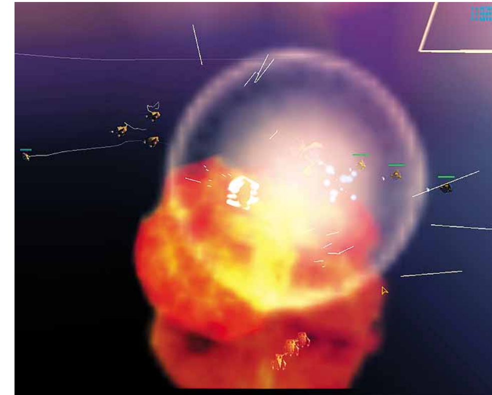


Der Ionenstrahl aus unserer mächtigen Fregatte setzt der riesigen Kampfstation der Sektierer gewaltig zu. Gleichzeitig halten die erheblich kleineren Korvetten die feindlichen Miniraumer in Schach.

ren aus und ersetzt sie durch ein schnödes Drahtgitter, um nicht den Blick auf die Flotte zu versperren. Zu den weiteren Grafik-Highlights gehören transparente, mehrstufige Explosionen. Leuchteffekte erhellen die Szenerie und setzen Freund wie Feind ins rechte Licht, während die Schiffe effektvoll einen Turbinenstrahl hinter sich herziehen. Der ist nicht nur als Augenschmaus gedacht, sondern zeigt Ihnen gleichzeitig an, in welche Richtung sich die Raumer eigentlich bewegen.

Raumschiffe von Small bis XXL

Bei aller Grafikpracht machen die ausgefeilten Raumschifftypen den Löwenanteil der Faszination aus. Prinzipiell gibt es drei Klassen: Kleine Jäger, schwere Raumkreuzer und superschwere Raumkreuzer. Die Jäger sind billig in der Herstellung und werden deshalb zu Dutzenden zur Aufklärung ausgeschickt oder zur Verteidigung der schwereren Schiffe eingesetzt. Letztere sind zwar viel besser bewaffnet und gepanzert, liegen aber träge im All. Das macht sie zu einem leichten Ziel für Jägerverbände, die sich wie ein Pyranhiaschwarm auf einen Zerstörer stürzen. Der kann sich wegen der langen Nachladezeit



Explosionen bieten ein farbenprächtiges Schauspiel vor den schick eingefärbten Sternennebeln.

und geringen Manöverierbarkeit kaum wehren – und endet schnell als Sternenstaub. Einige schwere Kreuzer sind mit Spezialaggregaten ausgerüstet. Damit errichten sie Tarnfelder oder behindern mit Energiebarrieren die Bewegungsfreiheit von Feindeinheiten. In der beeindruckenden Königsklasse schließlich finden sich Trägerschiffe, die ihren eigenen Geleitschutz mitnehmen und teilweise sogar kleinere Scouts und Jäger herstellen.

Manche Schiffe erfüllen Sonderfunktionen: Wartungsfregatten versorgen Kreuzer und Zerstörer mit Treibstoff und Munition. Dick gepanzerte, aber leicht bewaffnete Defensivkorvetten ziehen tapfer das Feuer auf sich. Es gibt sogar Kleinstraumer, die auf Großkampfschiffe zufliegende Raketen abschießen.



Mehrere Asteoriden drohen unser Mutterschiff zu zermalmen.



Im Schlachtgetümmel geht schon mal die Übersicht verloren.

Ernter und Sammler

Das Spielprinzip unterscheidet sich grundlegend von bisherigen Echtzeit-Strategietiteln. Jeder neue Hypersprung führt Sie mit Ihrer stetig wachsenden Flotte in einen Sektor, der noch vom Schlachtnebel überzogen ist. Mit Scoutschiffen und Sonden klären Sie solche Bereiche auf und schicken Ressourcensammler los, die aus Asteoriden und Sternenstaub Baumaterialien für neue Schiffe gewinnen. Dabei können Sie den Sammlern die Arbeit erheblich erleichtern, indem Sie ihnen Sammelstationen hinterherschicken. Die Rohstoffe werden dann direkt dorthin gebracht, anstatt auf langen Wegen zum Mutterschiff. Meist haben Sie jedoch nur wenig Zeit zum Ernten und Bauen, denn die Hintergrundstory entwickelt sich während der Missionen weiter. Häufig erhalten Sie durch Drehungen und Wendungen im Plot neue Aufgaben. Erst wenn alle gelöst sind, dürfen Sie in den nächsten Sektor springen. Alle bis dahin gebauten Schiffe nehmen Sie mit.



Die Texturen sind vor allen auf den großen Schiffen wundervoll gelungen. Dieser Händlerfrachter wirkt wie eine hell leuchtende Stadt im All.

Kampf der Sekte

Die ersten Missionen mit unserer voll spielbaren Solo-Betaversion waren noch nicht so fürchterlich aufregend – sie sollen behutsam in die Spielmechanik und die Bedienung einführen. Doch schnell wurde es schwieriger und auch erheblich spannender. So landeten wir nach einem harten Kampf in einem idyllischen Sektor mit Rohstoff-Überschuß. Gerade, als wir uns daran machen wollten, das Ressourcen-El-Dorado zu erforschen, tauchte eine fremde Rasse auf. Höflich aber bestimmt forderte man uns auf, ein Weilchen zu bleiben. Doch kaum stellte sich raus, daß wir nur auf der Durchreise waren, griffen die Aliens an. Wie sich herausstellte, gehörten sie einer fanatischen Sekte an, deren Großkampfschiffe selbst unsere dicken Fregatten mit nur einem Schuß verdampfen konnten. Während sich ihre Hypersprung-Generatoren nur langsam aufluden, kämpfte unsere tapfere Flotte ums Überleben. Als endlich die Dimensionstor-Aggregate ansprangen, schien schon alles gerettet. Doch dann passierte das Unfassbare. Ein Fehler im Antrieb verschob den Sprung um weitere kostbare Minuten. Und der Feind hatte gerade auch noch Flottennachschub erhalten...



Bis zu sechs Forschungsschiffe können Sie kunstvoll zu einer Einheit verbinden. Dadurch werden neue Entwicklungen beschleunigt.

Die Flotte der Kushan

Scout

Der Scout ist ein wieselflinker Aufklärer, der nur sehr schwach bewaffnet und gepanzert ist. Korvetten braucht er wegen seiner Wendigkeit nicht zu fürchten.



Interceptor

Der Interceptor ist Ihr Hauptangriffsjäger. Besser gepanzert als der Scout, eignet er sich als Geleitschutz ganz besonders für die erheblich trägeren Fregatten.



Korvette

Korvetten gibt es in zwei Gewichts- und Panzerungsklassen. Ihre Geschütztürme sind der größte Feind der leichten Jäger und Scouts geeignet.



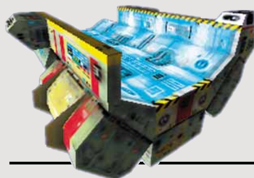
Salvage-Korvette

Diese Spezialvariante der Korvette wird dazu benutzt, gegnerische Schiffe zu kapern, und zum Erforschen neuer Technologien ins Mutterschiff zu schleppen.



Reparatur-Korvette

Wie der Name schon sagt, repariert diese gut gepanzerte Einheit selbständig beschädigte Schiffe.



Multigun-Korvette

Die Multigun-Korvette hat statt zwei Kanonen sechs. Da diese zudem schneller schießen, ist die Korvette gegen flinke Jäger geeignet.



Forschungsschiff

Neue Raumschiffe, Waffen und Panzerung werden in den Forschungsschiffen entwickelt. Bis zu sechs Laborschiffe lassen sich zu einem großen Komplex koppeln.



Fregatte

Hiervon gibt es zwei Größenklassen, die sich vor allem durch die Panzerung voneinander unterscheiden. Langsamer als Korvetten, haben sie die größere Feuerkraft.



Ionenkanonen-Fregatte

Mit der Ionenkanone verfügt dieser Typ über eine enorm hohe Feuerkraft, die allerdings durch die geringe Schußrate eingeschränkt wird.



Unterstützungs-Fregatte

Dieser Typ versorgt Fregatten mit Munition und Treibstoff. Dadurch erhöht sich die Mobilität der Flotte.



Fesselfeld-Fregatte

Dieses Raumschiff besteht praktisch nur aus einem Fesselfeldgenerator, der die gegnerische Manövrierbarkeit stark einschränkt.



Zerstörer

Zerstörer gehören zu den Schiffen mit der höchsten Schußkraft in Homeworld. Allerdings sind sie auch am trägsten.



Auf Kollisionskurs

Auch Standardeinsätze entwickelten sich oftmals unerwartet dramatisch. So wurde die Durchquerung eines Asteroidenfeldes unvermittelt zur Zitterpartie, als ein paar der Felsbrocken in unsere Bahn gelangten. Wir hatten die Qual der Wahl, entweder die Steinklumpen abzuschießen oder die Ressourcensammler darauf anzusetzen. Die verwandeln nämlich die Felsbrocken in lebensnotwendige Baustoffe. Allerdings dauert das länger – und die Zeit drängte, während die Gesteinsbrocken gnadenlos immer näher rückten.



Während die Schiffe links versuchen, rechtzeitig vor dem Hypersprung am Mutterschiff (rechts) anzudocken, sichert die Fregatte (Mitte) mit mehreren Kanonentürmen den Rückzug.

Kapern und Klauen

Nicht alle Rassen, die Ihnen unterwegs begegnen, wollen Sie aus dem All blasen. So treffen Sie schon recht früh auf die friedfertigen Bentusi. Diese netten Kerle versorgen Sie bereitwillig mit Informationen und tauschen Rohstoffe gegen Technologien ein. Um Ihren Raumschiffpark zu modernisieren, können Sie aber auch Forschungsstationen bauen. Dort erforschen Sie neue Schiffstypen, durchschlagskräftigere Waffen und bessere Panzerungen. Bis zu sechs dieser Stationen können Sie zusammenschließen, und damit die Effektivität der Forschung kräftig erhöhen. Auch die Gegner sind ein Quell an Wissen. Deshalb empfiehlt es sich, Feindschiffe auch mal zu verschonen. Mit einer Salvage-Korvette können Sie diese nämlich kapern und ins heimische Raumdock schleppen. Verfügt ein erbeutetes Schiff über neue Technologien, dürfen Sie diese ab sofort in den eigenen Labors erforschen. Nur so kommen Sie zum Beispiel an die panzerbrechende Ionenkanone.

Finales Feintuning

Dreh- und Angelpunkt und die eigentliche Kommandozentrale ist die frei zoombare 3D-Karte. Hier studieren Sie sämtliche erfaßten Kontakte und steuern Ihre Einheiten. Zusätzlich zeigen Ihnen gelbe Kreise besondere Punkte im All an. Befehle erteilen Sie, indem Sie die betreffenden Einheiten markieren und Ihnen über ein separates Menü Kommandos geben. Auf die gleiche Art und Weise erhalten die Schiffe Anweisungen, ab welchem Beschädigungsgrad sie den Rückzug antreten und ins Reparaturdock fliegen sollen. Über die Maus verändern Sie dabei den Blickwinkel, denn in dem waschechten 3D-Strategiespiel können Sie jedes Schiff an jeden Punkt im Raum kommandieren. Nach wie vor (siehe Preview in Ausgabe 8/99) ist die Steuerung ein wenig gewöhnungsbedürftig. Sierra hat diese Probleme erkannt – das Homeworld-Team arbeitet gerade am Feintuning. MIC



Aus den Schleusen an der Unterseite des Carriers fliegen Jäger zur Verteidigung heraus.



Die mäßigen Zwischensequenzen im Comicstil wirken durch viel Schwarz und Grau als harter Kontrast zur farbigen Spielgrafik.

Homeworld

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Termin:	September '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Mick Schnelle: »Ich fand die schon fertigen Missionen sehr abwechslungsreich: Kaum hatte ich nach zähem Ringen endlich eine gegnerische Flotte geschlagen, drohte mein Mutterschiff von Asteroiden zertrümmert zu werden. Homeworld wird auf jeden Fall ein außergewöhnliches Spiel mit viel Science-Tech-Flair.«

Ein Kinderspiel

Re-Volt



Beim Rennspiel Re-Volt ist alles eine Nummer kleiner – aber deswegen nicht weniger spritzig.



Auf Demo-CD: Spielbare Demo

Das Auto liegt auf dem Dach. Gerade hat eine Kollision mit der Bordsteinkante den Wagen in hohem Bogen durch die Luft geschleudert, jetzt drehen sich die Räder hilflos in der Luft. Fluchend sprintet der Fahrer zu seinem Vehikel – dieser Unfall kostet ihn wertvolle Sekunden! Mit einem Handgriff stellt er das Auto wieder auf die Reifen, tritt ein paar Schritte beiseite und startet durch zur Aufholjagd.

Ziemlich seltsames Verhalten für ein Autorennen, finden Sie? Stimmt, wären die Fahrzeuge in Re-Volt nicht gerade mal einige Zentimeter groß: In Acclaims Rennspiel sitzen Sie an der Fernsteuerung eines Spielzeugautos, das auf Ihr Kommando über bunte Minikurse saust.



Kleine Autos, große Effekte: Re-Volt protzt mit schicken Texturen und aufwendigen Explosionen.

Im Spielzeugland

Gleich aus 28 der ferngesteuerten Miniaturflitzer sollen Sie wählen können, die sich in zwei Klassen teilen: Die batteriebetriebenen Autos legen schon ordentlich Tempo vor, richtig geht die Post aber erst mit den Mini-Benzinern ab. Im Fuhrpark sollen sich sogar Kuriositäten wie Aufziehautos befinden, die werden aber erst später als Boni freigeschaltet. Natürlich werden Sie auf stilgemäßen Kursen losbrettern dürfen. So düsen Sie in einer Vorgartensiedlung über Gehsteige und unter ausgewachsenen Autos hindurch, weichen in der Spielzeugwelt Puppen sowie Bällen aus oder schlittern über das Deck eines Luxusliners. 14 Strecken in sieben Welten soll das fertige Spiel enthalten.



Erwischt! Ein Raketentreffer ist kein Beinbruch, kostet aber wertvolle Sekunden.

Wasser-Werfer

Versteht sich von selbst, daß Sie nicht allein auf der Piste sind: Bis zu elf Fahrzeuge fahren mit Ihnen um die Wette. Um sich lästiger Vordermänner zu entledigen, können Sie auf der Strecke verteilte Waffensymbole einsammeln. Dann wird Ihr Wagen mit einem zufälligen Schießpügel ausgestattet; neben zielsuchenden Raketen und Wasserbomben können Sie die Konkurrenten auch mit Öllachen oder Bowlingkugeln traktieren. CS

Re-Volt

Genre: Action-Rennspiel **Hersteller:** Acclaim
Termin: August '99 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Die Designer scheinen die Möglichkeiten der coolen Mini-Optik zu nutzen und massenhaft originelle Features einzubauen. Re-Volt könnte eine willkommene Abwechslung im Rennspielgenre werden – nur die empfindliche Steuerung gibt mir noch zu denken.«

Action auf großem Fuß

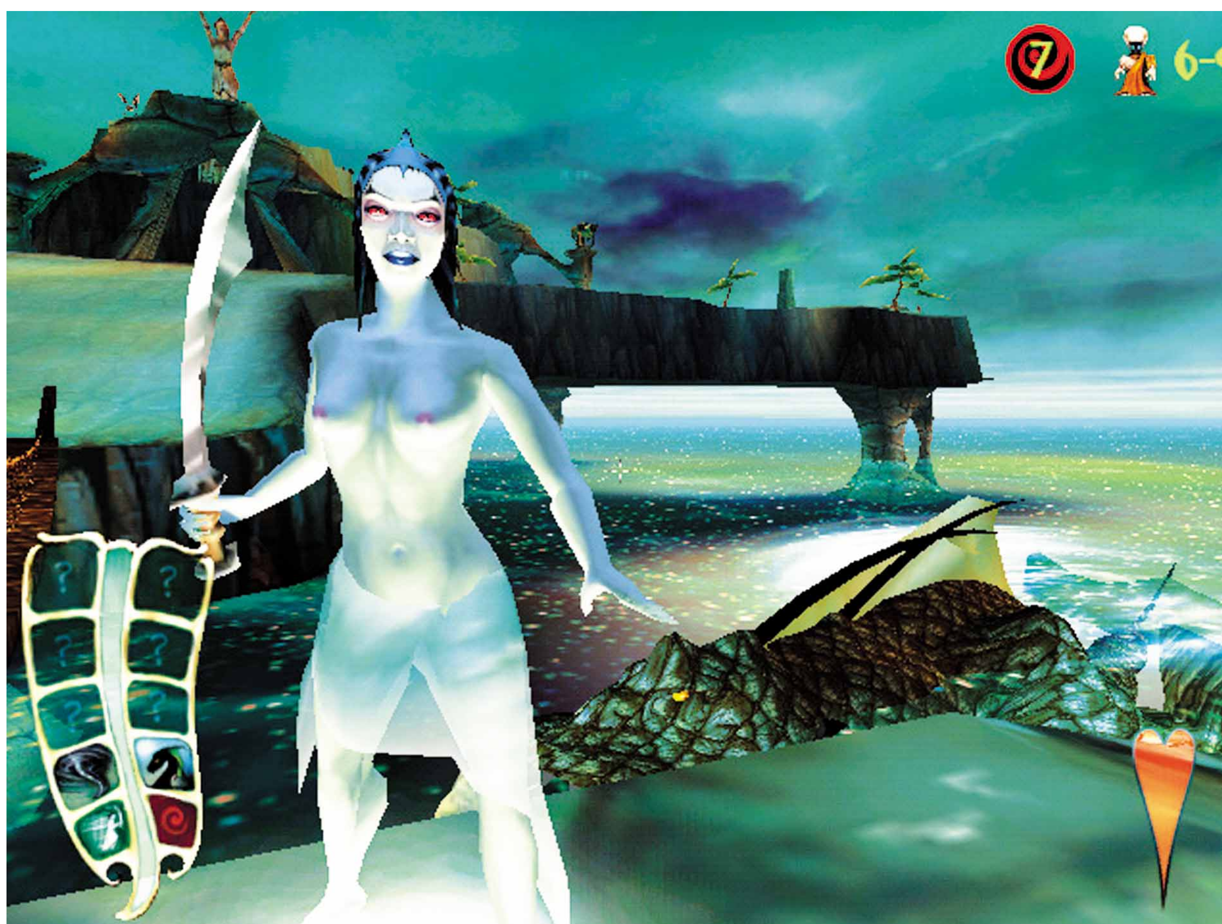
Giants

In der Massenspielhaltungs-Ära routinierter Sequels ist Interplays Giants die große Spielwitz-Hoffnung. Das gigantisch gut aussehende neue Actionspiel der MDK-Erfinder nimmt eindrucksvoll Gestalt an.

Theoretisch lechzt jeder Spieler nach dem Ungewöhnlichen, völliger Freiheit in einer fiktiven Welt und dem Schlagwort »nichtlinear«. In der Praxis sind aber Heulen und Zähneklappern groß, wenn nicht straffe Spielbarkeit gewährleistet ist. Diese Erkenntnis beschlich in den letzten Monaten Planet Moon, das Entwicklerteam von **Giants**. Nachdem das psychedelisch-bunte 3D-Bizarrspiel zunächst als ominöse Verbindung aus Strategie- und Action-Elementen gehandelt wurde, haben die Designer nun kräftig ausgemottet. **Giants** entwickelt sich zum Actionspiel mit abwechslungsreichen Missionszielen, kleinen Puzzles und einer Vorliebe für abgedrehte Ideen. Schließlich sind hier Programmierer am Werk, die schon Shiny Entertainments **MDK** auf dem Kerbholz haben.

Fressen und zertrampelt werden

Giants handelt von den kulturellen Differenzen, die zwischen vier Parteien auf einer im All schwebenden Schei-



Links unten werden die Zaubersprüche angezeigt, die Delphi bisher gelernt hat. Im Hintergrund paddelt ein beschworenes Seeungeheuer durchs Wasser.

benwelt eskalieren. Die grimmigen Sea-Reaper-Damen sind die eigentlichen Herrscherinnen, mußten sich aber in Unterwassergefilde zurückziehen. Grund dafür ist ihr künstlicher Bodyguard, der Riese Kabuto. Der ungehorsame Dicke machte sich als eigene Partei selbständig und droht nun alles aufzufressen, was sich an Land traut. Den untersten Rang in der planetaren Nahrungspyramide nehmen die Smarties ein, drollig-schwache Wuselmännchen mit »Watsch' mich«-Charme.



Im Tiefflug ballernd greift das Meccaryn-Team an. Die Weltraum-Rowdies verdienen sich zusätzliches Equipment bei ihren Smartie-Kumpels.

Pyromanen auf Majorca

Richtig interessant werden nun die nachbarschaftlichen Beziehungen durch das Auftauchen der Meccaryns. Diese fünf waffenstarrenden Pyromanen sind eigentlich auf einem bierseligen Betriebsausflug zum Vergnügungsplaneten Majorca unterwegs. Die Vatertags-Vorfreude wird für einen Zwischenstop unterbrochen, um Reparaturen am Schiff durchzuführen. Dabei landet das Quintett mitten im Konflikt zwischen Kabuto und den Sea Reapers. Mit den Meccaryns werden Sie das Spiel kennenlernen, denn in den ersten Missionen ist ausschließlich die Steuerung dieser martialischen Truppe angesagt.

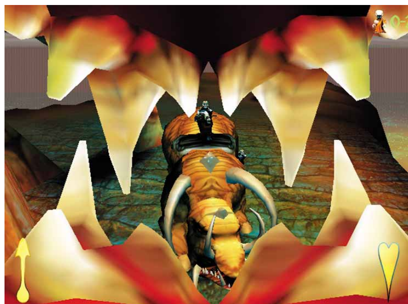
Bei der jüngsten Giants-Version, die wir direkt bei den Designern anspielen konnten, hat das Programm eine klare Missionsstruktur. In rund 30 Einsätzen steuern Sie abwechselnd eine von drei Parteien: mal das Meccaryn-Kommando, mal die Sea-Reaper-Prinzessin Delphi, mal Riese Kabuto. Eine freie Wahl zwischen den höchst unterschiedlichen Parteien gibt es nicht; das hätte die Spielbalance völlig zum Erliegen gebracht.

Welt voller Wunder

Der lineare Storyverlauf strebt auf ein festes Ende zu, in dem die Schicksale aller Beteiligten verknubbelt werden. Dennoch soll es genug Freiraum für abenteuerlustige Spieler geben. Statt typische Innenlevels abzuklappern, laufen Sie durch eine ausladende Freiluftspielwelt, in der es viel zu entdecken gibt.

Ein wesentlicher Reiz besteht in den völlig unterschiedlichen Kampfstilen der einzelnen Parteien. Bei den Meccaryns steuern Sie jeweils eine Figur; das restliche Team sorgt, vom Computer kontrolliert, für Feuerschutz. Man kann den Kollegen auch Anweisungen Marke »Lauf hier hin, schieß' dort hin« erteilen und sie mit bestimmten Waffen ausrüsten. Im Spielverlauf gewinnt die Gruppe an Erfahrung und ballert nicht nur blind drauflos, sondern sucht auch mal geschickt Deckung. Die Meccaryns können sich allerlei Extras verdienen, indem sie Aufträge der Smarties erfüllen. Je mehr Smarties Sie aufsammeln und in Ihrer Basis deponieren, desto flotter und hochwertiger der Ausstoß an Geschenken.

So brauchen die wilden Soldaten beispielsweise eine Tarnung, um sich an einem Durchgang vorbeimogeln zu können. Kein Problem, als Belohnung für das Abliefern einiger frischer Steaks läßt ein Smartie einen Packen Tarnbüsche springen. Als unscheinbare Vegetation getarnt, tippeln die begrünten Meccaryns frech in die gegnerische Basis. Mit ihren Raketenrucksäcken sind die viel-



»Warum hast du so große Zähne?« – die Kamera im Inneren von Kabutos Maul verspricht Actionspielern einige delikate Aussichten.



Der Riese Kabuto packt sich eine Ladung Matsch ...



... setzt sie auf einem heißen Vulkanstein ab ...



... und backt sich auf diese Weise einen willigen Untergebenen für den harten Überlebenskampf.

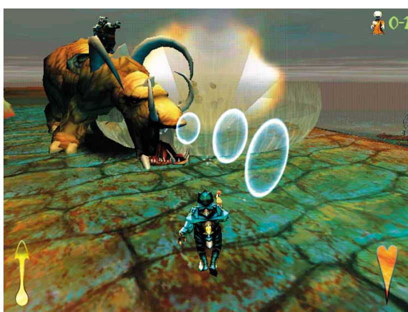


»Hmm... zweites Frühstück!« – Kabutos Größe wird angesichts der Siedlung im Hintergrund und des hilflos zappelnden Smarties in seiner rechten Hand deutlich.

seitigen Rambos außerdem sehr mobil und können auch verwaiste Geschütztürme besetzen, um weit entfernte Ziele gründlich zu verwüsten.

Tödliche Schönheit

Die Sea-Reaper-Repräsentantin Delphi bevorzugt subtilere Kampftechniken. Feinde werden aus der Distanz mit Pfeil und Bogen ausgeschaltet; wenn sie sich an einen Gegner anschleicht, kommt ihr Lieblingssäbel zum Einsatz. Delphis stärkste Waffe ist jedoch die Magie; bis zu zehn Zaubersprüche stehen ihr zur Wahl. Beschworene Seeungeheuer und Wirbelstürme Marke Twister können jede Gegnerhorde dezimieren. Mit ihrem Boot überwindet sie Gewässer schneller als die anderen Parteien und zeichnet sich ansonsten durch ihre leichtfummelige Bekleidung aus. Meccaryn-Rauhbein Baz hat jedenfalls unser vollstes Verständnis dafür, daß ihm im Spielverlauf angesichts Delphis blaßblauer Brüste die Hormongäule durchgehen.



Dieses Reittier verschießt Killerkringel und löst durch Aufstampfen kleinere Erdbeben aus.

King Kong Kabuto

Auf romantische Momente muß man in der Rolle des Riesenmonsters Kabuto verzichten. Geselligkeit kennt der entfernte Verwandte von King Kong allenfalls in der Gestalt seiner Helfershelfer, die er sich flugs aus Schlammpackungen backen kann. Kein Wunder, daß das in einem solch problematischen Milieu darbende 30-Meter-Monster in seiner Freizeit am liebsten Smartie-Siedlungen plättet. Damit das Gebäudezermalmen voll zur Geltung kommt, schaltet die »Kabuto-Cam« kurz auf eine spektakuläre Außenansicht, wenn der Lulatsch mit seinem Allerwertesten eine Reihenhaussiedlung unter sich begräbt. Kabuto ist zudem ein Leckermäulchen und kann seine Wegzehrung zum späteren Verzehr auf Hörner spießen. Denn Sätze wie »Hör auf, mit deinem Essen zu spielen!« hat er nie gehört. Verschiedene spektakuläre Mampfanimationen und eine »In-Maul«-Kamera zeugen von dem kranken Humor des Entwicklerteams.

Psychedelisch bunt

Die Grafik von **Giants** ist atemberaubend und bricht stilistisch mit allen herrschenden Konventionen. Das psychedelisch bunte 3D-Terrain wird »dynamisch« sein; Explosionen können also Krater hinterlassen und aufstampfende Monster Erdbeben auslösen. Derzeit steckt Entwicklerteam Planet Moon viel Zeit in das Design der Multiplayer-Modi. In Netzwerk- und Internet-Schlachten werden Sie mit Ihrer Lieblingsfigur erbarmungslos gegen menschliche Gegner antreten können.

Das Ideen-Feuerwerk, das Planet Moon mit **MDK** abgebrannt hat, ist wohl nur ein kleiner Vorgeschmack auf die bizarre Vielfalt von **Giants**. Das neue Programm könnte ein schönes Beispiel dafür werden, welche ungewöhnlichen Computerspiele auch heutzutage noch möglich sind, wenn man den Entwicklern eine ausreichend lange Leine läßt. Um Planet Moons Kreativdirektor Tim Williams zu zitieren: »Wir machen im Prinzip genau die Art von Spiel, die wir selber spielen wollen; gespickt mit 30-Meter-Riesen, schönen barbusigen Frauen und einem Astronauten-Team« – so einfach ist das. HL



Delphi macht viel Wind: Von ihrem magischen Tornado erfaßte Kreaturen werden mehrere hundert Meter durch die Luft geschleudert.

Giants: Citizen Kabuto

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Styling und Szenerie schreien laut ›spiel' mich!‹, Betonung der Action und Abschwächung der Taktik haben das Spiel deutlich gestrafft. Um den hohen Erwartungen zu entsprechen, müssen Gagdichte und Spannungskurve aber dauerhaft durchhalten.«

Mit Spielkomfort an die Liga-Spitze?

Fußball Int. 2000

Microsoft will das Unmögliche schaffen und EA Sports den Rang ablaufen. Einfache Bedienung und Edel-Look sollen Fifa ins Abseits befördern.



Auf Bonus-CD: Video-Special

Es gibt einige Bereiche im Spielebusiness, in denen Microsoft bereits sehr erfolgreich ist. Man denke nur an Age of Empires oder den legendären Flight Simulator. Doch bei Sportspielen herrscht bereits ein anderer Platzhirsch: Electronic Arts dominiert mit den diversen EA-Sports-Reihen in fast allen Bereichen. Nur beim Golf hat Microsoft durch den Links-LS-Einkauf schon ein Bein in der Tür. Mit Fußball International 2000 wollen Bill Gates' Mannen nun den Genrekönig Fifa vom Thron stoßen.

Grafik à la Fifa

Der Weg in die Herzen hiesiger Fußballfreunde führt über eine erstklassige Grafik. Fifa hat da Standards gesetzt, denen sich Microsofts Kandidat stellen muß – und kann. Rund 200 Bewegungen haben die Spieler in Fußball International 2000 drauf. Insgesamt 9.000 Frames sorgen dafür, daß die Animationen lebensecht wirken. Wenn beide Teams auf den Platz kommen, begrüßen Sie sich per Handschlag, Torschützen führen Freudentänze auf. Dazu erzeugen Fangejohle und Beifallsstürme eine atmosphärische Stadionkulisse. Das alles in einer schicken 3D-Engine, die auch Wettereffekte wie Regenschauer und Schnee gekonnt in Szene setzt.



Die deutschen Fußballer schuhplattlern, wenn sie ein Tor schießen.

Microsoft in Rage

Den Versuch, an die Fußballspitze zu kommen, hat Microsoft Ende 1996 bereits schon einmal gestartet. Doch Microsoft Fußball blieben höhere Weihen verwehrt. Für den neuen Anlauf wurde das fußballerfahrene englische Software-Haus Rage als Entwickler verpflichtet. Deren mäßige Striker-Reihe beglückte bis vor vier Jahren so ziemlich jedes elektronische Spielemedium.

Online-Lifting

Für den Weg nach oben setzt Microsoft nicht nur auf eine ansprechende Präsentation. Fußball International will auch mit Optionen nicht hinter der Konkurrenz zurückstehen. So erwarten Sie diverse Pokal- und Ligamodi, in denen Sie mit einem von 74 Teams antreten dürfen. Im sogenannten Territorialmodus müssen Sie sich gar von Australien über Afrika und Europa vorarbeiten, bis Sie schließlich gegen die überragenden südamerikanischen Mannschaften antreten dür-



Atmosphäre pur: Das Stadion ist bis unter den Rand gefüllt, die Menge tobt.

fen. Da sowohl Fifa- als auch Bundesliga-Lizenz bei Electronic Arts liegen, müssen Ihre Kicker mit Phantasienamen auskommen. Das gleiche gilt für die Stadien. Über den mitgelieferten Editor können Sie zumindest Namen, Köpfe und Trikotfarben der Spieler editieren. Per Internet sollen Sie mit Hilfe eines Editors auf der Microsoft-Homepage online an den Gesichtstexturen feilen können.

Simpel mit Finesse

Neben der Grafik ist bei einem Sportspiel die Steuerung von größter Bedeutung. Fifa setzte auch hierbei Maßstäbe, vor allem was die Komplexität angeht. Microsoft will den eingeschworenen Fifa-Fan wie auch den Neuling gleichermaßen zufriedenstellen. Dem Experten soll eine finessenreiche Steuerung die volle Kontrolle über seine Schützlinge ermöglichen. Vom genau plazierten Torschuß bis zum exakt getimten Paß soll laut Entwicklerwillen jeder Kick präzise ausführbar sein. Dem Einsteiger will die »One-Touch«-Steuerung allen Anfang erleichtern. Insgesamt brauchen Sie nur zwei verschiedene Knöpfe für Pässe und Torschüsse, um Ihre ersten Matches absolvieren zu können. Durch die Dauer des Knopfdrucks und die Joystick-Richtung variieren Sie die Schußstärke und verleihen dem Ball Effet. Sollten Sie dann immer noch null zu zehn gegen die Dominikanische Republik verlieren, können Sie auf Sonderfunktionen zurückgreifen. Die Magnet-Funktion läßt beispielsweise die Ballabgabe zum Kinderspiel werden: Egal wohin Sie das Leder auch spielen, stets wird es von einem Kicker Ihres Teams professionell angenommen. Kommt einer Ihrer Jungs dann in optimale Schußposition, vollführt er auf Knopfdruck effektvolle Fallrückzieher oder elegante Kopfbälle.



Stärke und Richtung von Einwürfen und Eckbällen legen Sie über die eingeblendeten Flugbahnen fest.

Spielstärke nach Maß

Fußball International 2000 enthält zwei unabhängig voneinander einstellbare Handicap-Einstellungen. Die eine regelt das Tempo, mit dem die Spieler um den Ball kämpfen. Die andere bestimmt in fünf Stufen, wie stark das Pressing des gegnerischen Teams ist. Auf der niedrigsten Stufe lassen Ihnen die Gegner Raum zum Experimentieren, während bei hoher Aktivität jeder Meter Rasen erkämpft werden will.

Natürlich liefert auch Microsofts Fußballspiel Statistiken zu jeder Spiel- und Lebenslage. Dazu gehören die fünf »Charakterwerte« der Spieler. Geschwindigkeit, Tacklingstärke, Paßgenauigkeit, Schußkraft und Präzision klassifizieren die Spielstärke jedes Kickers. Während diese Zahlen immer konstant bleiben, erhöht sich die Mattigkeit im Laufe eines Matches in Abhängigkeit vom Einsatz. Wird der Wert zu hoch, erhöht sich auch das Verletzungsrisiko. MIC



Selbst das fiese Grätschen-Foul des Österreichers kann der deutschen Mannschaft den Sieg nicht mehr streitig machen.



Statistiken zum Spiel können Sie jederzeit abrufen.

Fußball International 2000

Genre: Sportspiel
Hersteller: Microsoft
Termin: September '99
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Optisch kann es Fußball International 2000 zumindest mit Fifa '99 aufnehmen. Auch die KI macht einen guten Eindruck, vor allem die Torwarte reagieren sehr fix. Allerdings klappt die Abseitsregelung noch nicht. Ob die One-Touch-Steuerung wirklich so gut wird, bleibt abzuwarten. Knackpunkt dürfte die Lizenz sein. Mir fehlen vor allem die Vereinsmannschaften.«

Jagd auf Baldur's Gate

Pool of Radiance 2

Goldene Zeiten brechen für Fantasy-Fans an: Elf Jahre nach ihrem ersten AD&D-Titel arbeitet SSI an einer neuen Rollenspiel-Serie, die wie Baldur's Gate in den Forgotten Realms angesiedelt ist.

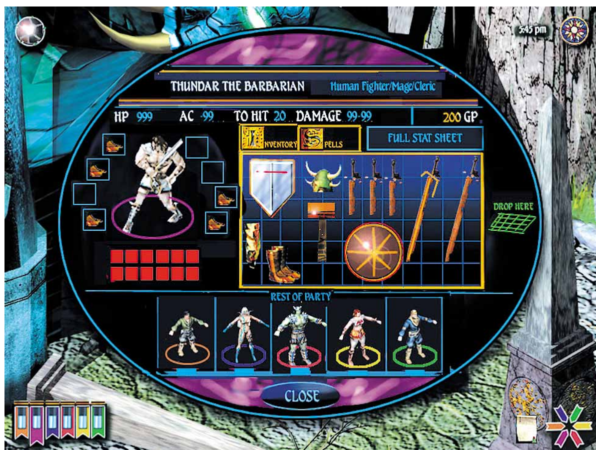
Lange Jahre hatte kaum jemand das schüchterne Mauerblümchen eines Blickes gewürdigt. Doch eines Tages standen die Verehrer plötzlich wieder Schlange und baten schüchtern grinsend um ein Rendezvous. So oder so ähnlich mag sich das Rollenspielgenre gefühlt haben, das spätestens seit dem Erfolg von Baldur's Gate wieder zu den gehegten Lieblingspflänzchen der Software-Industrie gehört. Die wesentlichen Stärken von Biowares Fantasy-Bestseller sind die wunderschöne Grafik, die ausgefeilten AD&D-Regeln und das saftige Szenario der Forgotten Realms. In diesen Gefilden wird es demnächst richtig eng, denn auch SSI hat hier eine Immobilie erhascht: Mit Pool of Radiance 2 – Ruins of Myth Drannor beendet die kalifornische Traditionsfirma ihre jahrelange Rollenspiel-Abstinenz.



Die Größenunterschiede in unserer sechsköpfigen Party sind deutlich erkennbar. Der Halb-Orc (hinten links) überragt den Halfling (hinten rechts) um das Doppelte – von der Muskelmasse ganz zu schweigen...

Helden-Handarbeit

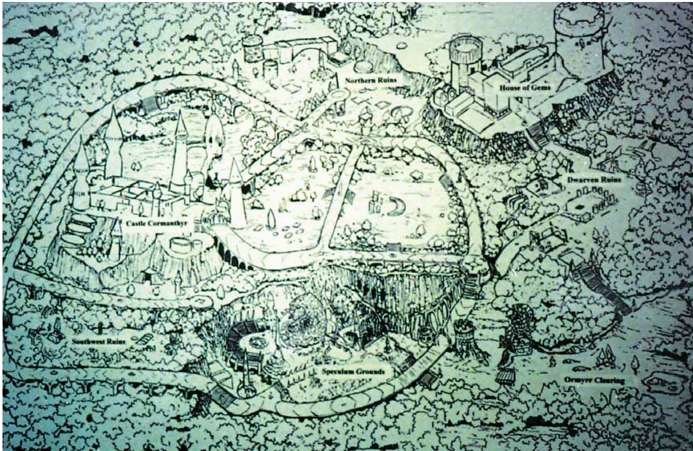
Trotz gleicher Spielwelt wie in Baldur's Gate ist für räumliche Distanz gesorgt. SSI entführt Sie nicht an die Schwertküste, sondern in die verwunschenen Ruinen der Elfenstadt Myth Drannor. Jedes Gebäude wird anhand der originalen Unterlagen zu AD&D sorgfältig nachgebaut. Fast die gesamte Stadt ist von Dungeons unterwühlt, die bis zu acht Etagen tief ins Erdreich führen. Das paßt zum Spielgefühl, das SSI-Produzent Jon Kromrey und dem Entwicklerteam Stormfront Studios vorschwebt: »Wir wollen zurück zu den Ursprüngen und die Atmosphäre eines klassischen Dungeon-Abenteuers beschwören.« Dazu gehört auch, möglichst viel Verantwortung beim Spieler zu belassen. Weitgehende Kontrolle über die eigenen Charaktere hat Priorität. Das fängt damit an, daß Sie zu Beginn vier Party-Mitglieder zusammenbasteln. Zwei weitere freie Stellen dürfen Sie im Spielverlauf mit NPCs füllen. Das Ensemble läßt sich damit individueller gestalten als bei Baldur's Gate, wo Sie lediglich einen von sechs Charakteren selber erschaffen.



Der erste Entwurf für die Inventarverwaltung. Das User-Interface muß noch von Lizenzgeber TSR abgesegnet werden.

Kampfplanung

Volle Kontrolle ist auch das Ziel fürs Kampfsystem – aus diesem Grund wird es keine



Diese Karte kennen die Entwickler besser als jeden Stadtplan. Myth Drannor wird anhand von AD&D-Unterlagen nachgebaut und umfangreich unterminiert.

Echtzeit-Schlachten geben. »Die Strategie wäre dabei schwieriger zu planen, und das Ganze würde schnell in unübersichtlichen Tumulten enden«, analysiert Jon. »Wir waren ziemlich überrascht, daß Baldur's Gate Echtzeitkämpfe hat.« Das Kampfsystem in Pool of Radiance 2 bietet eine Art dynamischen Rundenverlauf, der an die Schlachten in Final Fantasy 7 erinnert. Pro Charakter haben Sie eine bestimmte Zeitspanne, um Kampfaktionen wie Angriffe, Zauberei oder Bewegungen zu befehlen; dann geht es mit der nächsten Figur weiter. Gleichzeitig fällt der Computer Kampfentscheidungen für die Monster. Dazwischen werden die Befehle effektvoll ausgeführt.

Lebendige Welt

Großen Wert legen die Designer auf eine interaktive Umgebung: Klickt der Spieler einzelne Objekte an, erscheint ein Popup-Window mit den möglichen Aktionen – ein Hauch von Adventure ist spürbar. Generell soll die Kreativität des Spielers belohnt werden. Jon Kromrey: »Du kannst auf einen Tisch klettern, um dadurch einen Angriffsbonus zu erhalten. Alternativ schiebst du den Tisch vor die Eingangstür, um Verfolger aufzuhalten.« Solche Freiheiten entsprechen ebenso dem Geist der AD&D-Vorlage wie die Präsenz eines Dungeon Masters. Dieser Spielleiter wird Sie in Form einer Computerstimme durch die Welt leiten und mit Beschreibungen und kleinen Hinweisen für Atmosphäre und Erleuchtung sorgen. In Multiplayer-Partien kann diese Rolle von einem menschlichen Master übernommen werden. Bis zu sechs Spieler bilden eine Party und kämpfen sich per Netzwerk oder Internet durch spezielle Missionen.



Objekte wie dieser praktische Tisch lassen sich vielfältig nutzen.

Polygon-Party

Grafisch hat das neue Pool of Radiance nichts mehr mit den Pixelkrümelfiguren des 88er Großvaters zu tun. Eine moderne 3D-Karte ist Pflicht, um die detaillierten Polygon-Helden und -Monster darzustellen. Je nach Waffentyp gibt es andere, geschmeidige Kampfanimationen. Ihre Heroenfiguren drehen beim Erkunden den Kopf, um spannende Details zu observieren. Bei näherem Hinsehen erkennt man sogar, wie sich die Heldenbrustkörbe beim Atmen heben und senken. Dazu wird es das übliche Aufgebot an Licht- und Partikeleffekten geben, die vor allen in Dungeons für schummerige Gemütlichkeit sorgen. Die Größenverhältnisse zwischen Mensch und Monstern sind realistisch: Ein Drache ist also wirklich ein verdammt riesiges Viech...

SSIs Rückkehr in die Forgotten Realms soll keine kurze Stippvisite bleiben: Pool of Radiance 2 ist der Auftakt einer neuen Rollenspiel-Trilogie. Weitere Pläne mit Geheimprojekten für die nächsten fünf AD&D-Jahre liegen bereits griffbereit in der Konzernschublade. HL



SSI-Produzent Jon Kromrey ist seit Jahren begeisterter AD&D-Fan. Links erkennen Sie einige seiner Fantasyfiguren, die er selbst bemalt.

Der Vorgänger

Die AD&D-Computerära begann 1988: SSI veröffentlichte Pool of Radiance für den Commodore 64; eine PC-Umsetzung folgte wenige Monate später. Technisch ist das Programm aus heutiger Sicht natürlich lachhaft, aber Spieltiefe sowie taktische Rundenkämpfe machten den Titel zum Klassiker. Wer ein Wiedersehen mit MS-DOS, Kopierschutzabfrage, 16-Farben-Look und rustikaler Tastaturbedienung feiern möchte, der kaufe sich die Oldie-Sammlung »Forgotten Realms Archive – Silver Edition«. Darin finden Sie neben zahlreichen alten SSI-Rollenspielen auch bizarre AD&D-Ableger wie das (schon damals mäßige) Westwood-Frühwerk Hillsfar.



Rundenkampf beim AD&D-Opa Pool of Radiance.

Pool of Radiance 2

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	SSI
Termin:	3. Quartal 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Moderne Polygon-Charaktere treffen auf alte Rollenspiel-Tugenden. SSI verspricht stimmungsvolle Dungeon-Wanderungen mit großzügigen spielerischen Freiheiten. Wenn alle Designideen umgesetzt werden, wächst hier ein ernsthafter Konkurrent für Baldur's Gate und seinen Nachfolger heran.«

Autoklau en Gros

Grand Theft Auto 2

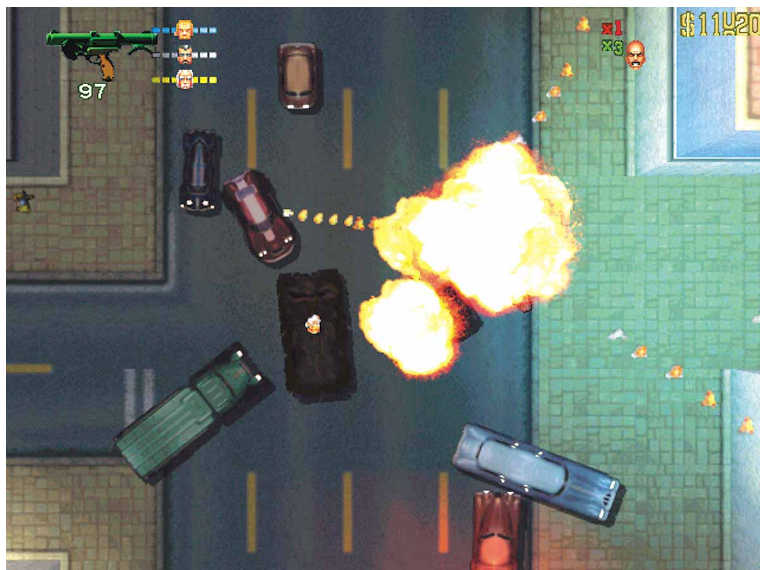


Die Fortsetzung des schwarzhumorigen Gangsterspiels naht mit Vollgas. Wir haben uns in einer spielbaren Beta-Version ausgetobt.



Auf Bonus-CD: Weltexklusives Video-Special

Wenn Passanten kreischen, Autofahrer fluchen und die Polizei in Alarmbereitschaft ist, biegt entweder ein Fahrschüler um die Ecke, oder es geht um Grand Theft Auto 2. Im Nachfolger zum 98er Actionspiel steuern Sie einen Pixel-Gangster in der Vogelperspektive durch eine Großstadt, klauen wie gehabt Autos, verüben Attentate und liefern sich Verfolgungsjagden mit Horden von Gesetzeshütern. GameStar konnte die erste spielbare Version antesten.



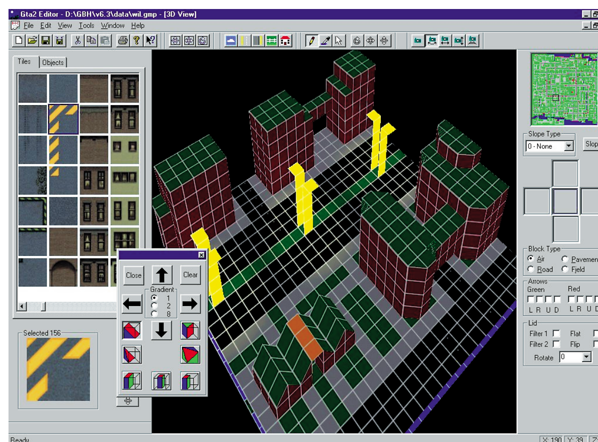
Sie können jetzt auch aus einem fahrenden Wagen feuern.

Schwer ist das Gangsterleben

Beim Probespielen erlebten wir eine Überraschung: GTA 2 scheint ein ganzes Stück kniffliger zu werden als Teil 1. Manch rabiater Wagenbesitzer erobert das eben geklaute Vehikel wieder zurück. Auch die Polizei ist erheblich hartnäckiger und läßt sich nur noch durch trickreiche Fahrmanöver abschütteln. Davon sind nun deutlich mehr möglich – die Flitzer fahren sich wesentlich realistischer als früher. Zu allem Übel sitzen jetzt auch noch zwei Cops in jedem Wagen. Glücklicherweise können Sie, sobald Sie ein hohes Ansehen bei einer Gang genießen, einige Mitstreiter anheuern. Die helfen Ihnen zukünftig automatisch in Schießereien. Wenn Sie Ihre Kumpels ins Auto verfrachten und sie in gegnerisches Territorium karren, prügeln sie sich selbständig mit feindlichen Bandenmitgliedern.

Radio Gaga

Die Grafik unserer Preview-Version war noch recht unspektakulär; allerdings tragen die neuen Lichteffekte einen guten Teil zur düsteren Atmosphäre bei. Außerdem tummeln sich auf den Straßen jetzt deutlich mehr Passanten und Autos, wodurch der Wusel-Charme von GTA noch stärker zur Geltung kommt. Die coole Musikuntermalung des Vorgängers will DMA Design ebenfalls ausbauen: Während Sie damals je nach Fahrzeug den passenden Soundtrack zu hören bekamen (beispielsweise dudeligen Country im Pickup), hat jetzt jede Gang einen eigenen Radiosender. Yakuza stehen eher auf fernöstliche Klänge, die Russenmafia auf Dschingis-Rock. Netter Effekt: Wenn Sie außer Sendereichweite kurven, wird die Musik leiser und verschwindet schließlich ganz in statischem Rauschen. RS



Im Leveleditor (den die Entwickler später kostenlos zum Download anbieten wollen) sind die verschiedenen Höhenstufen gut erkennbar.

Grand Theft Auto 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	DMA Design
Termin:	Oktober '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die Vorab-Version hat mir schon mächtig Spaß gemacht: GTA 2 führt viele Verbesserungen und Erweiterungen ein, ohne an Flair zu verlieren.«



Biete Schafe für Holz

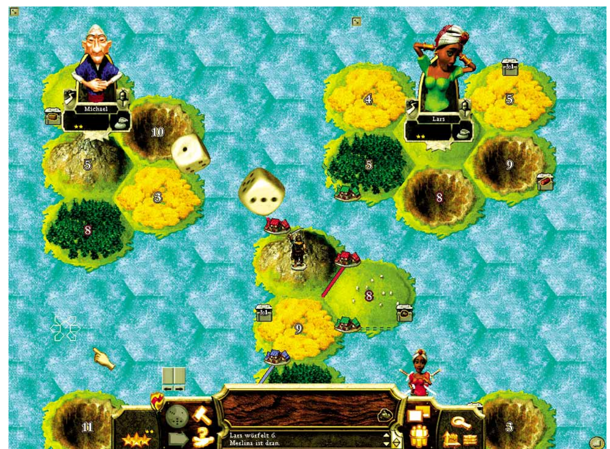
Catan – die erste Insel

Als Brettspiel begeistern die Siedler von Catan Millionen. Die PC-Version will das Flair des Vorbilds einfangen und an dessen Erfolg anknüpfen.

Spiel des Jahres 1995, 1,5 Millionen verkaufte Exemplare weltweit, unzählige Erweiterungen: Die Siedler von Catan ist das erfolgreichste Brettspiel der 90er Jahre. Der fesselnde Mix aus Aufbau, Handel und Punktesammeln begeistert vor allem Gelegenheitsspieler durch das simple Prinzip und den hohen Wiederspielwert. Das deutsche Entwicklerteam Funatics hat die schwierige Aufgabe übernommen, die emsigen Pioniere unter dem Banner Catan – die erste Insel auf den PC zu führen.

Einfach, aber genial

Das Spiel ist schnell erklärt: Auf einer Karte, die jedesmal neu generiert wird, siedeln bis zu sechs Spieler um die Wette. Auf den Schnittpunkten der Hexfelder errichten sie ihre Dörfer, Städte und Straßen, die Siegpunkte bringen. Der Würfel entscheidet, ob sie von den angrenzenden Feldern neue Rohstoffe erhalten. Wer als erster zehn Punkte erreicht, hat gewonnen. Spannend wird das Spiel durch die vielen unterschiedlichen Wege, die zum Sieg führen. Sie können auf Masse setzen und Dorf um Dorf hochziehen, oder lieber die teueren, aber wertvolleren Städte bauen. Das längste Straßennetz verschafft Ihnen ebenso Extrapunkte wie gekaufte Entwicklungskarten. Zufallsereignisse (Rohstoff-Blockade) und der Handel mit den Mitspielern bringen zusätzliche Spieltiefe.



Das Spielareal ist in Hexfelder unterteilt, die Rohstoffe (Getreide, Steine, Holz) bringen. Auf den oberen Inseln sehen Sie Ihre Mitspieler.

Naturkatastrophen

Das Konzept wollen die Funatics unangetastet lassen. »Wir haben mit Klaus Teuber, dem Erfinder des Brettspiels, sehr lange diskutiert. Aber wir sind zu dem Schluß gekommen, daß große Änderungen nur stören würden«, erklärt Projektleiter Thomas Friedmann. Trotzdem hat sich das Team einiges einfallen lassen. Neben dem klassischen Multiplayer-Part bekommen Solo-Siedler eine Kampagne mit zwölf Missionen spendiert, für die Klaus Teuber eigens neue Szenarios entwirft. Es sind spezielle Aufgaben geplant, beispielsweise müssen Sie Waren transportieren. Eventuell soll es neue Rohstoffe geben (Stichwort: »Kaffee für Catan«); Vulkanausbrüche und Überschwemmungen werden für Haareraufen sorgen. Die Computer-Gegner sollen sich sehr menschlich verhalten. In einer Zoom-Ansicht dürfen Sie Ihre Untertanen beim (zweckfreien) Wuseln beobachten und erhalten von ihnen Informationen über die Konkurrenz. RS



Die Zoom-Ansicht erhöht nicht nur den Wuselfaktor: Sie können die Bauern anklicken, um Neues über Ihre Konkurrenten zu erfahren.

Catan – Die erste Insel

Genre:	Strategie	Hersteller:	Funatics
Termin:	Oktober '99	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Das Spielprinzip ist auch in der PC-Version sehr gut. Ich hoffe allerdings, daß Funatics weitere Features einbaut, die ein Brettspiel nicht bieten kann. Sonst werden Computerspieler enttäuscht sein.«

Den Elfen helfen

Age of Wonders



Bisher dürfen Zauberer in Fantasy-Strategiespielen höchstens ein paar Orks brutzeln – bei Age of Wonders sollen sie mit Mega-Sprüchen ganze Landstriche umgraben.

Wer ist mal wieder schuld? Die Menschen. Alles war gut im Elfenland, bis plötzlich die Rundohren auftauchten und die friedliche Märchenwelt in Schutt und Asche legten. Kein Wunder, daß sich alsbald ein Häuflein überlebender Elfen zusammenschließt, um die Invasoren mit magischen Methoden zu meucheln. Doch eine elfische Geheimorganisation namens »Die Wächter« will die Magier stoppen.

Mehr als ein Klon

Das Strategiespiel Age of Wonders erinnert zunächst stark an Heroes of Might and Magic 3. Sie sehen die Gegend als zweidimensionales Pixelgemälde und schicken rundenweise heldengeführte Armeen gegen Ihre Feinde. Sobald Sie jedoch in eine Schlacht geraten, wird deutlich, daß Age of Wonders mehr ist als ein hübscher Klon. Für Gefechte wechselt das Spiel in eine isometrische Ansicht im Stil des alten Master of Magic, wobei auch Kämpfer aus der näheren Umgebung mit eingreifen dürfen. Der Modus soll alles bieten, was das Herz des Rundenstrategen begehrt: Sie werden Zauberer, Drachen, Katapulte, Nah- und Fernkämpfer befehligen, Mauern zerstören und mit Magie angreifen. Alternativ können Sie den Ausgang der Schlacht einfach vom Computer berechnen lassen. Die gleiche Iso-Perspektive kommt auch bei der Verwaltung Ihrer Städte zum Einsatz. In jedem Ort können Sie Gebäude bauen, Truppen stationieren, Zaubersprüche erforschen und Neubau-Truppen rekrutieren.



Die Elfen setzen Drachen als Mauerbrecher ein.



Zauberei kann die Landschaft verändern: Eismagie friert das Wasser ein, um zwei Küsten zu verbinden.

Sei gut zu Goblins

Zauberei findet übrigens nicht nur während der Kämpfe statt. Globale Sprüche können ganze Landstriche unfruchtbar machen oder drastisch verändern. Wenn sich Ihre Dunkelelfen in lauschigem Hügelland nicht wohl fühlen, verwandeln Sie die Gegend einfach in Lavawüsten, und schon sind alle glücklich – außer den Halblingen, die vorher dort wohnten. Verärgerte Märchenvölker können Sie jedoch im Diplomatie-Modus mit kleinen Geschenken wieder gnädig stimmen. GUN

Age of Wonders

Genre:	Strategie	Hersteller:	Take 2
Termin:	4. Quartal ’99	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Trotz Ideenklau bei Heroes 3 und Master of Magic verspricht Age of Wonders, ein eigenständiges Spiel zu werden. Die Entwickler haben geschickt die geborgten mit intelligenten eigenen Features verbunden.«

Keilerei im Knast

Gothic



3D-Grafik mit Fernblick, einfache Bedienung und viel Action sollen Rollenspieler in finstere Verliese locken.



Der Psioniker (rechts) kann andere Charaktere per Kontrollspruch übernehmen.


Auf Bonus-CD: Video-Special

Bei der deutschen Spieleschmiede Piranha Bytes entsteht derzeit eine neue Fantasy-Welt. Anläßlich eines Besuchs in Bochum konnten wir nicht nur ein Video mit den ersten bewegten Szenen aus dem Rollenspiel Gothic drehen, sondern erfuhren auch neue Details zu Story, Technik und Spielablauf.

Willkommen im Knast

Als verurteilten Verbrecher wirft man Sie in Gothic zur Zwangsarbeit in eine mittelalterliche Kerkerwelt. Es gibt keine Wächter, statt dessen wird das Gebiet von einer magischen Barriere begrenzt, die kein Sterblicher durchdringen kann. Natürlich kann es für Sie nur zwei Ziele geben: Überleben und Fliehen. Nach Ihrer etwas unsanften Ankunft im Freiluft-Kerker werden Sie sich in einer riesigen 3D-Welt wiederfinden. Besonders schön: Die Sichtweite ist beinahe unbegrenzt, den typischen 3D-Nebel gibt es nur in Sümpfen. Wie in Outcast lenken Sie Ihren Helden per Schulterkamera. Seine Fechtkunst reicht gerade mal, um ein paar mutierten Ratten heimzuleuchten. Das sollten Sie schnellstens ändern, denn unter den Gefangenen herrscht ein eiserner Machtkampf. Die Knastbrüder haben sich in drei rivalisierende Gruppen gespalten. Das erste von insgesamt sechs Spielkapiteln sollen Sie damit verbringen, sich mit den vier möglichen Charakterklassen Magier, Kämpfer, Dieb und Psioniker vertraut zu machen. Die Charaktergenerierung entfällt bei Gothic. Ihre Ausbildung erhalten Sie im Spiel selbst – ohne genretypisches Würfeln. Auch später gibt es keine ellenlangen Wertebildschirme, vielmehr sollen Sie Verbesserungen Ihres Charakters direkt im Kampf sehen, indem etwa der Dieb den Bogen schneller spannt oder der Magier größere Feuerbälle zaubert.

In die Tiefe

Unter den drei Lagern existiert eine riesige Unterwelt. Dort herrschen Goblins oder grimmige Orks. Hier wird der Hauptplot von Gothic beginnen, denn in den Tiefen lauert eine Macht, die laut Weissagung der Orks das Ende des Gefängnisses heraufbeschwören soll. Doch vorher, so prophezeien die Grünhäute, muß eine der Säulen ihres Tempels einstürzen und der Ork-Häuptling das Zeitliche segnen. Im Spielverlauf finden Sie heraus, daß Sie selbst der Erfüller dieses Orakels sind...

Außerdem wird es eine Menge Subquests geben. Haben Sie Ihre Heimat beispielsweise beim Neuen Lager gefunden, könnte ein Auftrag so lauten: »Überfalle den Erztransport der Alten.« Im Alten Lager dagegen würde man Sie beauftragen, eben jenen Konvoi zu schützen. Dabei hilft Ihnen eine bis zu drei Mann starke Party. Die folgt automatisch Ihrem Hauptcharakter und hält Feinde von ihm fern. RS


Die Monster kämpfen auch mal untereinander. Hier prügeln sich zwei muskelbepackte Orks.

Gothic

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Piranha Bytes
Termin:	Januar 2000	Ersteindruck:	Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Auch wenn Gothic keinen so berühmten Namen wie Ultima 9 trägt: Was da aus Bochum auf Rollenspieler zukommt, könnte im internationalen Vergleich durchaus mithalten. Atmosphäre und Spielsystem der Beta-Version haben mich auf jeden Fall überzeugt.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.



Homeworld: Weltraumtaktik im September.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Abomination	Strategie	Hothouse	7/99	Gut	September '99
UPDATE	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98, 11/98, 4/99, 9/99	Ausgezeichnet	September '99
NEU	Age of Wonders	Strategie	Take 2	9/99	Gut	4. Quartal '99
	Airfix Dogfighters	Action-Flugsimulation	UDS	7/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Anachronox	Rollenspiel	Ion Storm	6/99	Gut	4. Quartal '99
	Anstoss 3	Fußball-Manager	Ascaron	6/99	Sehr gut	November '99
	Aqua	U-Boot-Spiel	Massive	7/99	Sehr gut	Anfang 2000
	Battlezone 2	3D-Strategie	Activision	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98, 6/99	Ausgezeichnet	2. Quartal 2000
NEU	Catan – Die erste Insel	Strategie	Funatics	9/99	Gut	Oktober '99
UPDATE	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98, 1/99, 7/99	Ausgezeichnet	August '99
UPDATE	Conquest	Echtzeit-Strategie	Digital Anvil	1/99	Gut	4. Quartal '99
	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	Activision	3/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Deus Ex	Rollenspiel	Ion Storm	3/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98, 12/98, 3/99	Ausgezeichnet	November '99
	Drakan	Action-Adventure	Surreal	10/98, 12/98, 8/99	Sehr gut	August '99
	Driver	Rennspiel	Reflections	3/99	Sehr gut	September '99
	Duke Nukem Forever	3D-Action	3D-Realms	8/99	–	2. Quartal 2000
	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	Topware	4/99, 8/99	Sehr gut	Oktober '99
	Enforce	3D-Action	UDS	7/99	Sehr gut	Dezember '99
	Final Fantasy 8	Rollenspiel	Square	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Freespace 2	Weltraumspiel	Interplay	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Fußball International 2000	Sportspiel	Microsoft	5/99, 9/99	Gut	September '99
	Giants	Actionspiel	Interplay	4/99, 9/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98, 9/99	Sehr gut	Januar 2000
	Grand Theft Auto 2	Actionspiel	DMA Design	8/99, 9/99	Sehr gut	Oktober '99
	Half-Life: Opposing Force	3D-Action-Addon	Valve	8/99	Sehr gut	Oktober '99
	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98, 8/99, 9/99	Sehr gut	September '99
	Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	8/98, 11/98, 2/99	Sehr gut	September '99
UPDATE	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98, 2/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	1/99, 5/99	Ausgezeichnet	1. Quartal 2000
	Max Payne	Actionspiel	3D Realms	11/98	Sehr gut	1. Quartal 2000
	Maximum Overkill	Actionspiel	Novalogic	7/99	Gut	1. Quartal 2000
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	4. Quartal '99
	Metal Fatigue	Echtzeit-Strategie	Psygnosis	4/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Nox	Action-Rollenspiel	Westwood	8/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	Panzer Elite	Simulation	Wings Simulations	2/99	Sehr gut	September '99
	Panzer General 4: Western Assault	Strategie	SSI	7/99	Sehr gut	September '99
	Planescape Torment	Rollenspiel	Interplay	5/99, 6/99	Gut	4. Quartal '99
NEU	Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	9/99	Sehr gut	3. Quartal 2000
UPDATE	Prince of Persia 3D	Actionspiel	Red Orb	7/99	Gut	September '99
UPDATE	Quake 3 Arena	3D-Action	id Software	12/98, 5/99, 7/99, 8/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
UPDATE	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	September '99
NEU	Re-Volt	Action-Rennspiel	Acclaim	9/99	Gut	August '99
UPDATE	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	4. Quartal '99
	Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	6/99	Gut	August '99
	Shogun: Total War	Strategie	Dreamtime	3/99, 6/99	Sehr gut	1. Quartal '99
	Star Trek: Klingon Academy	Weltraumspiel	Interplay	5/99	Gut	4. Quartal '99
	Star Trek: New Worlds	Echtzeit-Strategie	Interplay	11/98, 5/99, 9/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Star Trek: Voyager	3D-Action	Raven Software	7/99, 8/99	Sehr gut	2. Quartal 2000
UPDATE	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	4. Quartal 2000
	Starlancer	Weltraumspiel	Digital Anvil	1/99, 6/99	Sehr gut	4. Quartal '99
UPDATE	System Shock 2	Rollenspiel	Looking Glass	3/99, 6/99	Sehr gut	August '99
	Team Fortress 2	3D-Action	Valve	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
	The Sims	Strategie	Maxis	5/99	Sehr gut	4. Quartal '99
	Third World	Echtzeit-Strategie	Redline Games	7/99	Gut	4. Quartal '99
UPDATE	Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	4/98, 1/99, 6/99	Ausgezeichnet	4. Quartal '99
	Urban Chaos	Actionspiel	Eidos	6/99	Gut	September '99
	Vampire	Rollenspiel	Activision	4/99, 8/99	Sehr gut	1. Quartal 2000
UPDATE	Wheel of Time	Action-Strategie	Legend	1/99	Gut	Oktober '99



GameStar-Streitgespräch

Indizierung

Die BPjS setzt Spiele auf den Index, um Jugendliche zu schützen. Doch was meinen die Jugendlichen dazu? Wir organisierten ein Streitgespräch zwischen drei GameStar-Lesern unter 18 und der Vorsitzenden der BPjS.

Für eine Menge Spielefans ist sie das Feindbild Nr. 1: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Nicht immer sind die Entscheidungen nachzuvollziehen. Wir haben drei Jugendlichen die Gelegenheit gegeben, mit der Vorsitzenden der BPjS zu diskutieren. Das Gespräch moderierte Jörg Langer.

GameStar Nach Ansicht des Gesetzgebers und der BPjS müssen Jugendliche vor bestimmten Inhalten geschützt werden. Peter, fühlst du dich geschützt durch die Indizierung?

Peter Nur teilweise, weil durch die Methodik der BPjS auch viele schwarze Schafe durchkommen. Bei Blood 2 werben Versandhändler damit, daß es mit das Härteste sei, was auf dem Markt ist. Das wurde nicht indiziert. Da hat der Mechanismus versagt

Monssen-Engberding Wir dürfen nur auf Antrag tätig werden. Antragsberechtigt sind die Jugendämter, doch durch die Vielzahl der Medien ist der einzelne Mitarbeiter vor Ort oft überfordert.

Bernhard Mich stört, daß Spiele zu Unrecht indiziert werden. Außerdem ist das System uneffektiv. Ein Spiel muß bloß eine Woche im Laden sein, dann hat es ohnehin jeder.

Phillip Mich nervt die Bevormundung von Menschen, die alt genug sind, selbst zu entscheiden, was sie spielen wollen. Und gleichzeitig gibt's so viele Wege, sich die Sachen trotzdem zu besorgen.

Peter Teils fühle ich mich »überschützt«, weil Spiele indiziert werden, bei denen Tötungshandlungen gar nicht im Vordergrund stehen. Etwa die englische Version von Half-Life. Da gibt's auch viele Rätselelemente, viel mehr als in anderen 3D-Actionshootern.

> „Mich nervt die Bevormundung."

Monssen-Engberding Über Half-Life haben wir uns im Zwölfergremium sehr lange den Kopf zerbrochen. Völlig richtig ist, daß bei Half-Life andere Elemente auch eine große Rolle spielen. Ausschlaggebend war aber, daß man Menschen auf unterschiedliche Weisen erschießen muß. Und dann kommt noch die Szene, in der man die Gegner mit dem Zug überfahren kann.

Peter Was ist denn mit Tomb Raider 3? Da wird in drei von vier Abschnitten praktisch nur auf Menschen geschossen.

Monssen-Engberding Über Tomb Raider 3 haben wir keine Erkenntnisse, da liegt kein Indizierungsantrag vor. Ich kenne das Spiel nicht.

Bernhard Vielleicht liegt's daran, daß man nicht in der Ich-Perspektive spielt.

GameStar Warum macht die Ich-Perspektive so einen Unterschied zu »ich schau' der Lara über die Schultern« ?

Monssen-Engberding Wir bemühen uns immer, unsere Entscheidungen auf wissenschaftliche Erkenntnisse zu stützen. Allerdings gibt es davon im Bereich der Computerforschung so gut wie gar keine. Ich glaube, daß es eine verstärkende Wirkung hat, wenn man in der



Von links: Bernhard Meindl (15) mag vor allem Adventures und 3D-Action, Peter Schwabenbauer (15) 3D-Action und Rennspiele. Phillip Leuck (17) spielt alles gern, auch indizierte Titel.

Ich-Perspektive selber Gewalt anwendet. Das sieht man auch in Forschungsprojekten, wenn Kinder und Jugendliche diese Spiele spielen. Da kommen Ausrufe wie »Stirb endlich, du Schwein«.

GameStar Phillip, würdest du sagen, daß du durch Computerspiele Gewalt gegenüber unempfindlicher wirst?

Phillip Ich spiele die Spiele ja nicht, weil ich der Gewaltprotz bin. Das ist eher Abreagieren. Das viele Blut in den Spielen wäre gar nicht nötig, das ist für den Spielspaß unerheblich. Aber ich kann mich gut selbst schützen. Die BPjS verfehlt ihren Zweck, denn durch die Indizierung werden manche Spiele erst gehypt.

Peter Beispiel Kingpin. Da war's ja schon von vornherein bekannt, daß es schnell indiziert werden wird, zumindest kursiert das Gerücht.

Monssen-Engberding Das Gerücht ist nicht ganz unbegründet...

Peter Der Hersteller hat die drohende Indizierung dazu benutzt, Werbung zu machen. In den Anzeigen stand: »Ab Juli im Handel. Nur für kurze Zeit.« Der Pressesprecher sagte bei Giga TV: »Kauft es, bevor es indiziert wird.«

„Durch die Indizierung werden Spiele erst gehypt."

Monssen-Engberding Wenn die Indizierung verkaufsfördernd wäre, würden uns die Hersteller jede Woche Blumen ins Haus schicken. Jugendschutz soll nicht bewirken, daß Erwachsene nicht mehr an diese Spiele kommen. Und Eltern dürfen ihren Kindern alles zugänglich machen. Er soll bewirken, daß Kinder nicht ohne Wissen der Eltern damit konfrontiert werden.

Phillip Wenn ich mir früher mit 15 Duke Nukem 3D kaufen wollte, bin ich in den Laden gegangen – und hab's bekommen.

Monssen-Engberding Sehr viele Läden halten sich an die Indizierung. Es ist ja auch verboten zu klauen. Trotzdem werden täglich in Deutschland 10.000 Diebstähle verübt. Dennoch ist das Gesetz richtig.

GameStar Ironischerweise scheint es so zu sein, daß das Raubkopieren durch die Indizierung geradezu angestachelt wird.

Peter Beispiel Duke 3D. Bei uns in der Schule hat es ein einziger gekauft, und mittlerweile hat es jeder als Kopie. Jeder wußte, wer's hat und hat es sich von dem geholt.

Monssen-Engberding Aber es wäre genauso verbreitet worden, wenn es im Laden erhältlich gewesen wäre. Es wäre nur weniger raubkopiert worden.

GameStar Den Reiz des Verbotenen bringt die Indizierung offenbar mit sich.

Monnsen-Engberding Sicher. Aber die Industrie sagt übereinstimmend, daß ein schnellindiziertes Spiel kommerziell tot ist. Gegen die Raubkopien können wir nicht viel tun, wir können ja nicht auf jeden Schulhof einen Polizisten stellen.

Phillip Was sind eigentlich die Kriterien für eine Indizierung?

Monssen-Engberding Der Wortlaut des Gesetzes ist: Jugendgefährdend ist etwas, wenn es unsittlich ist, verrohend wirkt, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhaß anreizt oder den Krieg verherrlicht. Bei der Gewalt geht es dann noch darum, ob sie im Vordergrund steht und ob sie gegen Menschen oder stark menschenähnliche Wesen ausgeübt wird. Unser Zwölfergremium entscheidet dann mit Zweidrittelmehrheit.

GameStar Was sind das eigentlich für Leute in diesem Gremium?

Monssen-Engberding Vetreter von Kunst, Literatur, Buchhandel, Verleger, wobei bei den Verlegern auch Leute vom VUD dabei sind. Dazu kommen Lehrer, Kirchenvertreter, Repräsentanten der freien und öffentlichen Jugendhilfe und drei Vertreter der Bundesländer.

GameStar Wie alt sind die Gremiumsmitglieder?

Monssen-Engberding Man muß natürlich über 18 sein. Der überwiegende Teil ist wohl auch schon deutlich über 30. Die meisten haben Kinder, so wie ich auch. Dazu kommt die berufliche Komponente: Zwei unserer Beisitzer sind Leiter von Heimen und Behindertenwerkstätten. Die setzen sich berufsmäßig mit Themen auseinander, die Kinder und Jugendliche interessieren.

GameStar Bernhard, können diese Leute beurteilen, was für dich gut ist?

Bernhard Da die Leute im Schnitt älter sind als 30, haben die wohl doch nicht die Möglichkeit, Spiele von der Erlebniswelt her richtig einzuschätzen. Man bräuchte da eher jüngere Menschen zwischen 20 und 30.

„Wir können nicht auf jeden Schulhof einen Polizisten stellen."

GameStar Wer spielt bei der Prüfstelle die Spiele?

Monssen-Engberding Wir spielen die Spiele selber. Dabei notieren wir uns die wichtigsten Stellen. Wir haben auch oft Jurastudenten als Praktikanten, die fast alle gern am Computer spielen und uns helfen.

GameStar Wird unterschieden, wie sinnvoll eine Tötungshandlung ist? Ob es einen Mörder oder einen Zivilisten trifft?

Monnsen-Engberding Im Bereich der Filme spielen solche Entscheidungen eine wesentliche Rolle. Ich habe aber die Erfahrung gemacht, daß das bei Spielen meist völlig schnurzepiepe ist.

Bernhard Ich kann selbst beurteilen, ob ich ein gutes Spiel vor mir habe, oder Müll, der einfach nur brutal sein will.

Phillip Anfangs fiel mir noch auf, daß bei Quake 2 der Kopf wegfliegt, später war es mir egal. Aber nicht, weil ich abstumpfe – man achtet da einfach gar nicht mehr drauf. Ich finde nicht, daß ich durch so ein Spiel gewalttätiger werde. Ich muß nicht beschützt werden.

Monssen-Engberding Menschen sind sehr unterschiedlich. Es gibt Jugendliche, die setzen sich damit auseinander. Es gibt aber auch Leute, die gerade die übertriebene Gewalt schön finden und verinnerlichen. Nach wissenschaftlichen Erkenntnissen gibt es eine gewisse Abstumpfung gegenüber Gewalt.

GameStar Was meint ihr: Ab welchem Alter kommt man als Jugendlicher selbst mit gewalttätigen Spielen zurecht?

Peter 16 wäre bestimmt ein gutes Alter. In Österreich, wo viele Actionspiele ab 15 oder 14 freigegeben sind, rennen ja auch nicht die ganzen Jugendlichen mit der Kettensäge in der U-Bahn herum.



Regierungsdirektorin Elke Monssen-Engberding ist seit 1991 Vorsitzende der BPjS.

Phillip Ich verstehe nicht, warum man sich mit 16 Zigaretten und Bier kaufen darf, aber nicht alle Spiele.
Peter Vobis, Karstadt, Hertie – alle großen Ketten vertreiben keine indizierten Spiele. Deshalb denke ich, daß die Indizierung doch fast Zensur ist. Es ist auch für Erwachsene schwer, indizierte Spiele zu erwerben.
Monssen-Engberding Handelt es sich hier um Vorzensur, oder nicht vielmehr um die mangelnde Fähigkeit der Industrie, den Verkauf indizierter Spiele an Erwachsene entsprechend zu organisieren? Zwei, drei Läden haben sich auf den Verkauf indizierter Spiele spezialisiert. Die rufen mich jede Woche an und fragen, ob wir nicht noch ein paar Titel mehr indizieren wollen.

„Die fragen, ob wir nicht mehr Titel indizieren wollen."

GameStar Was sagt ihr dazu, wenn die Hersteller Selbstzensur betreiben?
Bernhard Mir kommt das verlogen vor. Im Endeffekt bleibt die Gewalt doch die gleiche. Gerade bei C&C weiß man doch, daß es Menschen sein sollen, auch wenn sie schwarzes Blut haben.
GameStar Wie ist das bei Half-Life? In der deutschen Version schickt die böse Regierung nun plötzlich Roboter.
Peter Die ganze Story wird dadurch unglaubwürdig. Die Atmosphäre des Spiels leidet auch ziemlich darunter.
Bernhard Ich finde es viel schlimmer, daß die Wissenschaftler nicht mehr sterben, wenn sie erschossen werden, sondern sich hinsetzen und einfach mit dem Kopf wackeln.
Monssen-Engberding Was eine Firma aus einem Spiel macht, um es aus der Indizierung herausfallen zu lassen, darauf haben wir keinen Einfluß. Ich fand es übrigens ausgesprochen niedlich, wenn sich die Wissenschaftler so auf den Boden gesetzt haben.
Phillip Mich hat die Entschärfung besonders bei Turok gestört. Da habe ich zuerst die englische Version gespielt, und dann kommen mir in der deutschen plötzlich im Dschungel Roboter entgegen – das ist doch unrealistisch.
GameStar Bei Turok kann man ja auch das Blut grün färben oder ganz abschalten. Das bieten mittlerweile viele Spiele. Aber Sie gehen bei der Prüfung davon aus, daß die härteste Art gespielt wird?
Monnsen-Engberding Es ist doch sehr realitätsnah, das anzunehmen. Es gibt keine Erhebungen darüber, wie viele es entschärft spielen. Bei dem deutschen Sin mußte man nur den Parental Mode von Null auf Eins stellen, schon hatte man die Originalfassung. Das war doch innerhalb von zwei Tagen im Internet.
Phillip Wo ist denn da das große Problem, wenn man sich mal eine Stunde an Gewalt ergötzt? 3D-Shooter sind für mich nur kurzweiliger Konsum. Damit muß ich mich nicht groß auseinander setzen. Bei Adventures ist das anders.
GameStar Über das Internet kann man sich indizierte Spiele im Ausland bestellen. Obendrein gibt es dort die Demos der Spiele – jeder kann sie haben.
Monnsen-Engberding Über das Internet bestellen darf man indizierte Titel nicht. Es ist nur so, daß die Rechtsverfolgung im Ausland nicht durchgeführt werden kann. Mit dem ausländischen Markt haben wir nach wie vor Probleme.

„Es wird zu leichtfertig indiziert."

Peter Ich habe mir die Quake 3 Testversion runtergeladen, weil ich gehört habe, daß die Grafik sensationell sein soll, und das wollte ich eben selber sehen. Obendrein bieten auch alle namhaften US-Hersteller einen Versand ins Ausland an. Man kann sich zum Beispiel direkt von 3DRealms die komplette Duke-Collection schicken lassen.
Monnsen-Engberding Damit spricht er natürlich einen Bereich an, der der Aufsicht der Eltern obliegt. Was wäre die Alternative: Daß in Zukunft in jedem Wohnzimmer ein Polizist steht?
Phillip Das einzige, was ich von meinen Eltern aus nicht durfte, war damals Castle Wolfenstein. Generell sehe ich keinen Grund, diese Art von Jugendschutz zu betreiben. Mein größtes Problem ist, daß ich mir von der BPjS sagen lassen muß, was ich darf und nicht darf.
Monssen-Engberding In dem Standpunkt ist ein logischer Fehler: Nicht die BPjS sagt den Jugendlichen, daß sie dies oder jenes nicht dürfen. Sondern wir unterstützen die Eltern dahingehend, daß wir sagen, welche Dinge sich nicht gut auf Kinder auswirken.
Peter Es müßte besser differenziert werden, ob die Gewalt tatsächlich im Vordergrund steht. Es wird zu leichtfertig indiziert. Außerdem sollte das Alter, ab dem man Spiele frei erwerben kann, auf 16 herabgesetzt werden.
Monssen-Engberding Bei zwei oder drei Spielen kann das natürlich zutreffen. Was die Altersgrenze angeht: Da sich in den letzten Jahren die Mediengewohnheiten stark geändert haben, sollte man das tatsächlich überdenken.
GameStar Sie halten es für möglich, daß sich da in den nächsten Jahren etwas tut?
Monnsen-Engberding Ich denke, gerade mit 16 Jahren sind bestimmte Einstellungen und Meinungen schon weitgehend gefestigt. Bei der Altersgrenze könnte sich also was tun. GUN



Das brutale Blood 2 wurde niemals indiziert, weil bis heute kein Antrag vorliegt.

Landschlachten mit Lizenz

Star Trek New Worlds

Das neue Echtzeit-Strategiespiel im Star-Trek-Universum verlegt die Kämpfe zwischen der edlen Föderation, den aggressiven Klingonen und den fiesen Romulanern auf bildschöne 3D-Welten. Doch dort lauern auch mehrere unbekannte Alien-Rassen...

Inhalt

Das Tor ins 23. Jahrhundert steht in einem heruntergekommenen Mietshaus im südenglischen Kurort Bath und ist als schlichte Haustür getarnt. Als wir hindurchgehen, sind Touristenschwärme, Parkplatzmangel und der britische Standardregen vergessen. Statt dessen werden wir auf die New Worlds gebeamt. Über diesen fernen Planeten am Rande der Neutralen Zone kreuzen mächtige Star Trek-Raumschiffe der Föderation, klingonische Birds of Prey und romulanische Warbirds. Doch diesmal kämpfen wir nicht im All oder Orbit, sondern unten, auf dem Boden der Neuen Welten, wo wir uns mit Schwebepanzern, Artillerie und bewaffneten Aufklärern erbitterte Gefechte liefern. Denn wir befinden uns mitten in Interplays Echtzeit-Strategiespiel Star Trek: New Worlds. Wir haben das Entwicklerteam Binary Asylum in Bath besucht, um das Epos ausführlich probezuspielen – und um eine brandaktuelle Version in die heimatliche Redaktion mitzunehmen.

Facts

- 3 Parteien
- 3 Alienrassen
- 30 Missionen
- ca. 40 Truppentypen
- 6 Planetentypen

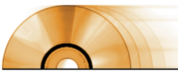
Raumschiff als Pate

New Worlds spielt zwischen den Kinofilmen Star Trek 5: Am Rande des Universums (für die Trekker: Sternzeit 8454,1) und Star Trek 6: Das unentdeckte Land (Sternzeit 9521,6). Zu einer Zeit also, als James Tiberius Kirk noch das Kommando über die Enterprise führte. Auch New Worlds betritt bisher unentdecktes Gebiet: Erstmalig schickt Sie ein Star Trek-Spiel



Einige romulanische Truppentypen können sich tarnen. Sobald sie angreifen, werden sie allerdings wieder sichtbar.

auf Planeteneroberung mit Kampffahrzeugen. Interessanterweise gab es weder in den Filmen noch in den Serien jemals schwere Panzer, Geschütze oder bewaffnete Aufklärungsgleiter zu sehen – allenfalls Infanteriegefechte, etwa in Deep Space Nine. Diese Lücke wollen die Entwickler von Binary Asylum schließen. »Wir haben die verschiedenen Raumschiffe als Vorbild genommen«, erzählt uns Design-Manager Trenton Webb. »So haben die Kampfeinheiten der Föderation den stromlinienförmigen Look der Sternenflotten-Shuttles. Die Klingonen setzen auf wuchtiges, die Romulaner auf asymmetrisches Design.«


Auf Bonus-CD: Video-Special



Phaserpanzer und Photonenartillerie der Föderation greifen einen Vorposten der Taubats an. Die ausblendbaren Menüs am Rand bleiben transparent, bis Sie mit dem Mauszeiger darüberfahren.

Die wichtigsten Bauwerke lassen sich bis zu sechsmal upgraden.



Dreier-Invasion

Das gewaltige Truppenaufgebot kommt nicht von ungefähr: Durch einen romulanischen Waffentest am Rand der Neutralen Zone tauchte plötzlich aus dem Nichts ein gutes Dutzend fremder Planeten auf. Weil die Neuen Welten vor Rohstoffen nur so wimmeln, beginnt ein Wettlauf um die Vorherrschaft. Riesige Flotten kreisen in den Orbits, beamen Baumaterialien, Personal und die ersten Kampfeinheiten herab. An der Oberfläche entstehen Basiscamps, die sofort weitere Streitmächte produzieren. Schon nach kurzer Zeit brechen Konflikte zwischen den drei Parteien aus. Doch bald darauf merken die Invasoren, daß sie nicht alleine sind: Merkwürdige Gebäude und Radarkontakte deuten auf unbekannte Aliens hin.





Die 3D-Ansicht können Sie stufenlos drehen, kippen und zoomen. Hier sehen Sie eine Schlacht aus der Vogelperspektive und aus Bodenhöhe.

Kissen statt Ketten

Im 23. Jahrhundert sind Räder und Ketten längst Vergangenheit, der moderne Panzerfahrer gleitet knapp über dem Boden auf einem Energiekissen dahin. Elegant schweben Scouts über Bodenwellen, überwinden kleinere Steigungen und umfahren geschickt dichte Baumgruppen. Dazu klicken Sie in der 3D-Ansicht eine Einheit an oder ziehen einen Rahmen um eine Fahrzeuggruppe, die nach einem weiteren Klick ins Gelände brav zum Zielort saust. Ob dabei auch Formationen möglich sein werden, steht noch in den Sternen; bisher sind lediglich Patrouillen-, Eskort- und Verteidigungsbefehle eingebaut.

Das 3D-Gelände wird voll ausgenutzt: Auf Hügeln postierte Artillerie feuert weit ins Tal hinein, Bodensenken dienen als Radardeckung, Lava- oder Gebirgsseen blockieren den Anmarsch. Felsbrücken überspannen Schluchten und bieten taktische Vorteile.

Phaser-Pyromanen

An der Pyrotechnik wird nicht gespart – Schutzschilde von Bauwerken leuchten grell auf, wenn sie Phaserfeuer trifft, Photonengranaten sorgen für imposante Explosionen, deren grelles Licht auch Einheiten in der Nähe erhellt. Zerstörte Gebäude sacken langsam in sich zusammen, bevor eine Druckwelle ihre Kreise zieht. Wenn Sie Ihre Basis mit einer zusätzlichen Energieschild-Glocke geschützt haben, hält sie Beschuß länger stand – was Ihren stationären Torpedowerfern und Disruptortürmen mehr Zeit für die Abwehrschlacht verschafft.

Sie können das 3D-Gelände scrollen, drehen, zoomen und kippen – lediglich der Blick aus dem Cockpit eines Gleiters bleibt Ihnen verwehrt. Die 3D-Ansicht brauchen Sie nie zu verlassen, denn alle Menüs lassen sich Windows-artig am Rand ausfahren. Die Menüs sind grundsätzlich transparent und werden erst dann voll sichtbar, wenn Sie mit dem Mauszeiger drüberwandern – so wird das Sichtfeld nicht eingeengt. Die Übersichtskarte läßt sich gar auf Bildschirmgröße aufblasen, dann schrumpft die 3D-Ansicht auf Fensterdimension.

Flotte Bienen

Der Basisbau geht flott von der Hand: Das gewünschte Bauwerk aus dem Menü gefischt, in die Ebene geklickt, und schon summen Ihre sogenannten Baubienen los, um das Gebäude stückweise hochzuziehen. Anders als bei den bisherigen Genrevertretern können Sie erstmalig genau beobachten, wie die Drohnen Material herbeischaffen, die Hülle stückweise zusammenschweißen, frische Stahlplatten heranholen und wirbelnd den Neubau umkreisen, bis er bezugsfertig ist.

Die Häuser der drei Fraktionen unterscheiden sich nur optisch, die Funktionen sind die gleichen. Dafür dürfen Sie die wichtigsten Anlagen drei- bis sechsmal upgraden. Nur eine maximal verbesserte klingonische Fahr-



Der klingonische Disruptorpanzer hat gegen den Metar (links) kaum eine Chance.


Ein romulanischer Offizier verläßt mit seiner Crew ein Shuttle, um seinen neuen Posten anzutreten.

zeugfabrik stellt zum Beispiel deren gefürchtete schwere Disruptor-Artillerie her.

Offizier an Bord

Eine wichtige Rolle spielen die Offiziere, die Sie in bestimmten Gebäuden und Fahrzeugen einsetzen können. Ein versierter Ingenieur im Konstruktionsgebäude sorgt beispielsweise dafür, daß die Baubienen flotter fliegen. Sie bekommen die Offiziere allerdings nur einmal leibhaftig zu sehen. Nämlich dann, wenn sie mitsamt Crew aus einem Schuttle steigen und ins zugewiesene Bauwerk marschieren.

Richtig riskant wird das Offiziersleben, sobald er (oder sie) in einem Forschungsgleiter sitzt. So müssen Sie in einer Föderations-Mission einen medizinischen Scan an einer der Alien-Basen durchführen. Sie betrauen mit der Aufgabe einen Arzt, der während der Fahrt angegriffen wird. Falls sein Gleiter dabei explodiert, gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder hat er Glück und fällt nur für den aktuellen Einsatz aus – oder er kommt auf ewig in den Star Trek-Himmel.

Fähnrich-Nachschub gibt's zwar genug, doch der stammt frisch von der Schule und ist zunächst sehr unerfahren. Erst durch Training oder überstandene Missionen wird er effizienter. Sobald Sie eine Beam-Plattform errichtet haben, trudelt das Frischfleisch zügig ein. Verletzte Offiziere heilen im Basis-eigenen Krankenhaus schneller, vor allem, wenn dort ein erfahrener Arzt Dienst schiebt.

Energie!

Neben den Offizieren brauchen Sie noch Mannschaften (leben in Wohnblöcken) und Energie, die von Generatoren erzeugt wird. Die sollten Sie unbedingt schützen, denn ohne Strom fallen die Schilde aus, Bauwerke stellen die Produktion ein, und Abwehrtürme müssen den Angriffen tatenlos zusehen.

Neue Bauten und Truppen benötigen bis zu sechs verschiedene Rohstoffe, die Sie in Minen abbauen. Wuselige Transportbienen schleppen die Ressourcen zu den Fabri-


Fleißige Transportdrohnen legen Rohstoff- und Metallcontainer fein säuberlich vor die Fabrik.

Interview mit Trenton Webb

GameStar Warum habt ihr die Star-Trek-Schlachten auf Planeten verlegt?

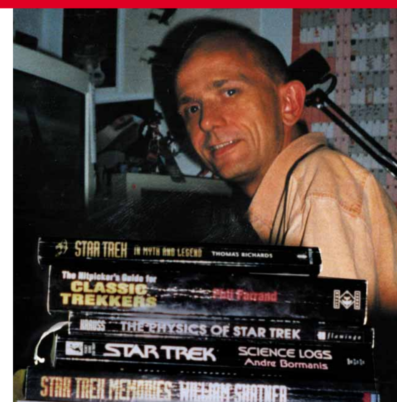
Webb Zum einen wollten wir natürlich die Star-Trek-Lizenz mit dem beliebten Echtzeit-Strategiegenre verbinden. Zum anderen haben wir uns gefragt, wie die Planeten überhaupt erobert werden. In den Serien wechseln sie zwar oft den Besitzer, doch die eigentlichen Bodenkämpfe werden nicht gezeigt.

GameStar Woher habt ihr dann die Vorbilder für die Kampfeinheiten genommen, wenn sie in den Filmen und Serien gar nicht zu sehen sind?

Webb Star Trek hat eine riesige Fangemeinde, die ausgiebig über die Technik, Philosophie und Historie debattiert. Im Internet gibt's zum Beispiel zahlreiche Newsgroups, die über die Machbarkeit des Warpantriebs debattieren. Und eben über die Bodentruppen: Wie sie aussehen könnten, ihre Bewaffnung, Schilde und so weiter. Wir haben uns die »realistischsten« Ideen rausgepickt und sie durch eigene Einfälle ergänzt.

GameStar Die Star-Trek-Lizenz hält ja der Filmgigant Paramount. Inwieweit haben euch die Studiobosse in die Entwicklung reingeredet? Sind das Kontroll-Freaks wie bei Lucasfilm?

Webb Dem Konzept hat Paramount sofort zugestimmt. Anschließend haben



Trenton Webb, Design-Manager bei Binary Asylum, hinter einem Stapel Fachliteratur.

wir die ersten Skizzen der Einheiten und Gebäude vorgelegt. Meistens gab's nur kleine Verbesserungsvorschläge. Nur ein Bauwerk wurde zunächst abgelehnt: Es sah angeblich wie ein »romulanisches Toilettenhäuschen« aus.

Ins nächste Jahrtausend

New Worlds ist nicht der einzige Star-Trek-Titel, der in den nächsten Monaten erscheinen soll: Interplay bastelt mit der Lizenz zur »alten« Enterprise noch am Weltraumspiel **Klingon Academy**, dem Nachfolger von Starfleet Academy. Activision sicherte sich im Frühjahr die Spielerechte an Next Generation, Voyager, Deep Space Nine und der geheimnisumwitterten neuen Fernsehserie, die voraussichtlich ab 2001 ausgestrahlt wird. Bisher macht der 3D-Actiontitel **Voyager** dank Quake-3-Engine den besten Eindruck, gefolgt vom Echtzeit-Strategiespiel **Armada**, das im Weltraum angesiedelt ist. Das Action-Adventure Insurrection wurde kürzlich in **The Hidden Danger** umbenannt, weil es nicht mehr während, sondern nach dem Kinofilm Der Aufstand spielt. Von Simon&Schuster soll Anfang 2000 das 3D-Action-Adventure **Deep Space Nine** (mit Unreal-Engine) erscheinen, in dem Sie auf der gleichnamigen Raumstation kämpfen und rätseln.



In Activisions Echtzeit-Strategiespiel Armada kämpfen Sie mit Jean-Luc Picard im Weltraum.

ken, wo sie dann in Metalle umgewandelt werden.

Einigkeit macht stark

Jede der drei Kampagnen wird neun umfangreiche Missionen enthalten. Meistens sind in einem Einsatz mehrere Siegbedingungen zu erfüllen. So müssen Sie unter ständigen Angriffen bestimmte Gebäude errichten, einen Alien-Tempel aufspüren, scannen und mit den erhaltenen Daten Ihre Basis heil erreichen, um dann Ihren Gegner zu vernichten. Wenn Sie sich für eine Kriegspartei entschieden haben, werden Sie deren Kampagne komplett durchspielen – ein ständiger Seitenwechsel wie bei **T.A. Kingdoms** ist zum Glück nicht vorgesehen.

Nur in den ersten Missionen kabbeln sich Föderation, Klingonen und Romulaner untereinander. Dann eint die drei eine große Gefahr, die das bekannte Universum vernichten könnte: Friedliche Aliens, die Taubat, berichten von einer äußerst aggressiven Rasse. Jene Metar und ihr Hilfsvolk, die Hubin, sind technologisch weit überlegen.

Ansichtssache

Ungewöhnliche Wege schlägt **New Worlds** auch bei der Hintergrundgeschichte ein: Die drei Feldzüge erzählen ein und dieselbe Story aus der Sicht der jeweiligen Partei. Wenn Sie die Föderation durchgespielt haben und mit den Klingonen weitermachen, sehen Sie plötzlich alles mit anderen Augen: Die Taubat sind nicht mehr schutzbedürftige Wesen, sondern aggressive Konkurrenten. Statt Kooperation ist ihre Vernichtung angesagt, Romulaner und Föderation haben gefälligst zu verschwinden. Doch bald schon merken auch die Klingonen, daß sie alleine gegen die Metar keine Chance haben. Dann müssen Sie beispielsweise eine schwache romulanische Basis gegen die Aliens verteidigen.



Ein Raumschiff im Tiefflug unterstützt die Bodentruppen bei der Abwehrschlacht. Steuern können Sie die Boliden allerdings nicht.

Sechs Multiplayer-Missionen sind geschickt in die Handlung eingewoben. Diese Einsätze spielen zwischen den Solo-Szenarios und picken sich jeweils einen Teil der Story heraus. Wenn Sie die Mehrspieler-Missionen solo bestehen wollen, spielt der Computer die anderen Parteien.

Design Manager Trenton Webb: »Wir haben die Story von New Worlds bewußt zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm angesiedelt. Denn in Star Trek 6 kommen sich Klingonen und Föderation näher, die alte Feindschaft geht zu Ende.« Von der Enterprise oder ihrer Besatzung bekommen Sie allerdings nichts zu sehen.

Dafür greifen Ihnen in einigen Missionen Kriegsschiffe unter die Arme, so bombardiert ein riesiger romulanischer Warbird angreifende Metars, die angesichts des aus allen Rohren feuernden Kampfpotts plötzlich winzig wirken. Steuern können Sie die gescripteten Raumschiffe allerdings nicht. Und bald schon müssen Sie ganz auf die Luftunterstützung verzichten: In den Briefings erfahren Sie, daß die Metar die Schiffe reihenweise aus dem Orbit pusten. So wird eine klingonische Kriegsflotte aus 37 Kreuzern komplett vernichtet. Kirk-Fans können hingegen aufatmen – unser Covermotiv zeigt nicht die Enterprise, sondern ein Schwesterschiff... MD


Größere Gebäude sacken nach einer gewaltigen Explosion zusammen.

Star Trek: New Worlds

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Interplay
Termin:	September ’99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Echtzeit-Strategie, schicke 3D-Grafik, interessante Story – New Worlds wird auch Star-Trek-Hassern gefallen. Mir haben’s vor allem die elegant schwebenden Kampfgleiter und die wuselnden Baudrohnen angetan. Wenn die Ansicht im fertigen Spiel noch etwas schneller dreht und zoomt, werde ich den Herbst liebend gern auf den Neuen Welten verbringen.«

Die drei Kriegsparteien

Freunde und Feinde

Föderation, Klingonen und Romulaner kämpfen mit völlig unterschiedlichen Taktiken – Diplomatie, roher Gewalt oder hinterhältiger List.

Drei Rassen, drei Designstile



Föderation: Die Technik-Freaks setzen auf effiziente Offiziere, Forschung und grau-schwarze Einheiten im bekannten Shuttle-Look.



Romulaner: Sie schicken flinke und wendige Einheiten ins Rennen, Tarnmechanismen ermöglichen ihnen Überraschungsangriffe.



Klingonen: Funktionalität geht vor; die fliegenden Backsteine gewinnen zwar keinen Schönheitspreis, sind aber vollgepackt mit Feuerkraft.

Stellen Sie sich den Weltraum mal als großes Klassenzimmer vor, in dem viele Schüler den harten Überlebenskampf des täglichen Unterrichts führen. Und jetzt unterteilen Sie die Schulklasse in drei Parteien: Die erste ist vor allem neugierig und hilfsbereit. Sie zeigt verirrten ABC-Schützen den Weg in ihr Klassenzimmer, trägt stets adrett gebügelte Schuluniformen und nennt sich »Föderation«. Die zweite Gruppe besteht aus wüsten Raufbolden, denen Ehre über alles geht: Ein Mitglied dieser Gang stellt sich seinem neuen Lehrer nicht einfach als Gunnar Lott vor, sonders mit möglichst tiefer Stimme als »Gun'nar, Sohn des Lo'tt!« Gun'nar ist nämlich ein »Klingone«. Vertreter der dritten Partei kennen wir alle: Arrogante, hinterhältige Strebertypen, immer nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht – die »Romulaner«.

Drei Ziele, drei Wege

In New Worlds unterscheiden sich sowohl die Missionsziele als auch die Taktiken, mit denen eine Fraktion sie angeht. Das wird am besten anhand einer Beispielmission deulich: In einem der Multiplayer-Szenarios halten die Alien-Metars in ihrer Basis einige Offiziere der Sternenflotte als Geisel. Neben dem Gefängnis birgt ein Tempel ein Artefakt, auf das die Romulaner scharf sind. Und die gesamte Basis bedroht die Klingonen, die in der Nähe einen Vorposten errichtet haben. Die Aufträge: Auf Seiten der Föderation sollen Sie die Gefangenen befreien, als Romulaner das Artefakt im Tempel scannen, und als Klingone müssen Sie die Metar-Basis in Schutt und Asche legen. Also trifft sich alles fröhlich in der Mitte...

Föderation: schnelle Helfershelfer



Die Föderation hat die besten Schilde und Offiziere. Die Schilde halten am längsten und laden sich am schnellsten wieder auf. Die guten Offiziere bringen handfeste wirtschaftliche Vorteile, denn Rohstoffe werden schneller aufgespürt, abgebaut und weiterverarbeitet.

Wenn Sie in der oben beschriebenen Mission die Föderation spielen, müssen Sie mit einem leichtbewaffneten Transporter blitzschnell direkt an das Gefängnis heran, um die Geiseln an Bord zu nehmen. Währenddessen beschäftigen Ihre flinken Phaserpanzer die Abwehrtürme und Verteidiger der Metar.



Die Föderation setzt auf Überraschungsangriffe mit flinken Phaserpanzern und leichter Artillerie, die schnell produziert ist.

Falls Sie vor Ihrer Befreiungsaktion die verbündeten Taubat aufgesucht haben, unterstützen diese sie mit ihren leichten Einheiten. Genauso flott wie der Anmarsch muß die Flucht zur Föderationsbasis ablaufen: Verfolgt von den überlegenen Metar-Gleitern dürfen Sie sich nicht auf größere Rückzugsgefechte einlassen – ihre einheiten wären chancenlos. Damit der Transporter mit den Offizieren unter allen Umständen sein Ziel erreicht, kommt der Föderations-typische Heldenmut zum Einsatz – ein Teil Ihrer Eskorte opfert sich, um die Verfolger aufzuhalten.

Klingonen: mit der Brechstange



Als Klingone bringen Sie die bestbewaffneten Einheiten ins Spiel, denn ihre Disruptoren haben die höchste Durchschlagskraft. Dafür sind Klingon-Truppen relativ langsam, bei der Produktion haben sie ebenfalls Nachteile.

In unserem Beispiel genießen sie allerdings einen entscheidenden Bonus: Ihre mobile Photonen-Artillerie feuert weiter als die Abwehrtürme der Metar. Wenn Sie die Geschütze noch auf einem nahegelegenen Hügel plazieren, schlagen ihre Geschosse tief in der feindlichen Basis ein. Ihre schweren Disruptoren-Panzer blocken Gegenangriffe ab, indem sie die Zugänge zum Hügel besetzen. Ein mobiler Schildgenerator legt derweil eine zusätzliche Schutzglocke über ihre Kampfeinheiten.

Doch die Metar lassen sich einen solch brachialen Angriff nicht gefallen und sind clever genug, um derweil Ihre Basis unter Feuer zu nehmen. Wenn Sie zu wenige stationäre Photonenwerfer oder Disruptortürme gebaut und auf Abwehrtruppen verzichtet haben, kann Ihre Mission schnell scheitern.



Die klingonische Photonen-Artillerie hat die höchste Durschlagskraft.

Romulaner: List und Tücke



Die Romulaner haben die schnellsten Einheiten in New Worlds. Im Gegensatz zur klingonischen tarnt ihre Cloak-Technologie nicht nur Raumschiffe, sondern auch einige Panzertypen und bewaffnete Transporter. Solange diese getarnten Truppen nicht zu nahe an eine feindliche Einheit herankommen, bleiben sie unsichtbar. Die Sache hat allerdings einen Haken: Sobald Sie das Feuer eröffnen oder einen Scan starten, enttarnen sich Ihre Vehikel. Und sind dann wegen ihrer schwachen Schilde äußerst verwundbar. Romulaner lieben deshalb die Hit-and-run-Taktik – getarnt anschleichen, zuschlagen, verschwinden. Um dagegen anzukommen, müssen die Gegner überall Scouts haben und eine schnelle Eingreiftruppe bereithalten.



Romulanische Cloak-Panzer schleichen sich an die Front. Damit Sie die Einheiten nicht aus versehen aus den Augen verlieren, werden sie transparent dargestellt.

In unserem Beispielszenario ist also Versteckspielen angesagt. Geschickt müssen wir feindlichen Patrouillen ausweichen, uns um Abwehrtürme herummogeln und an den Zieltempel heranpirschen. Dort wird's ernst – sobald wir den Scan-Button anklicken, stürzt sich die halbe Metar-Armee auf unsere Panzer. Beim Rückzug zur Station können wir aber unseren Stoßtrupp wieder tarnen und die angeknabberten Schilde unterwegs aufladen. MD

Das Team

Aus Innsbruck im schönen Österreich erreichte uns die Leserfrage von Philipp Hofbauer (13).

»Wem würdet ihr am liebsten auf der Straße begegnen?«

Allen Leuten, die wir sonst nie treffen, weil unsere Büros in den tiefen Kellergewölben des IDG-Gebäudes liegen: bekannten Fotomodels beispielsweise, Eisverkäufern oder Geldbriefträgern.





LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Weniger Autofahrern! Ob von München nach Hamburg oder morgens von Tiefgarage zu Tiefgarage – mir sind auf den Straßen zu viele Hindernisse unterwegs. Besonders mag ich das Phänomen ›Laßt uns alle den Lkw überholen, der 5 Kilometer voraus auf der rechten Spur fährt.‹ Ich bin absolut für 30er-Zonen – aber bitte nicht auf der Autobahn.«



JS

Jörg Spormann

CD-Redaktion

»Darth Maul, den tätowierten Übelwicht aus Episode 1 würde ich gern mal treffen. Da ich durch meine Rolle im Raumschiff GameStar ja quasi sein Kollege bin, wär's sicher nett, ein paar Kampftricks für das Laser-Doppelschwert bzw. meinen Kampf-Mop auszutauschen. Ich frage mich nämlich, wie er's schafft, sich bei den rasanten Duellen damit nicht die Füße abzutrennen...«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Mein Alptraum wären die Playerkiller aus Ultima Online – als Geist stundenlang in München herumzulaufen, bis irgendwo ein wandernder Heiler auftaucht, fände ich extrem unspannend. Wirklich gern würde ich Cher oder Will Gibson begegnen – aber wozu? Die würden sich ja wohl kaum so einfach auf der Straße anquatschen lassen.«



CS

Christian Schmidt

Budgetspiele, Jump-and-runs, Adventures

»Das kommt darauf an, wo die Straße liegt. In einem texanischen Seitengäßchen würde ich gerne dem Kingpin-Chefprogrammierer die Hand brechen, äh, schütteln. Wenn besagte Straße dagegen, sagen wir, die Strandpromenade auf den Bahamas ist, dann möchte ich dort meiner Freundin begegnen. Und zwar täglich, drei Wochen lang.«



MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Ganz klar, Meg Ryan, mit der mich seit der letzten Ausgabe ja bekanntlich eine heiße E-Mail-Romanze verbindet. Aber bei meinem Glück treffe ich bestenfalls meinen Vermieter, der den Mietrückstand moniert. Oder gar einen meiner alten Lehrer..., brrr! Da bleibe ich doch lieber bei Meg – jetzt muß ich nur noch die richtige Straße ausfindig machen.«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Captain Jean-Luc Picard. Bei ein paar Tassen Earl Grey würde ich ihn überzeugen, wieder das Kommando über die Serien-Enterprise zu übernehmen. Riker, Worf, Geordi und Counsellor Troi müßten natürlich mit, Föderations-Blag Wesley Crusher darf zu Hause bleiben. Und vielleicht braucht Jean-Luc noch einen Tester für die Holodeck-Spiele...«



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Auf jeden Fall nicht den geschniegelten Yuppies, die sich immer im Pseudo-Promi-Biergarten bei uns um die Ecke herumtreiben und mit ihren Boxstern die raren Redaktionsparkplätze blockieren. Deshalb muß ich teilweise mehr als 100 Meter zu Fuß zurücklegen – das kann für einen durchtrainierten Redakteur tödlich sein.«



GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Hauptsächlich würde ich gerne einen freigiebigen, bereits leicht debilen Milliardär treffen, der mich für seinen verschollenen Sohn hält. Für solche Eventualitäten trage ich ständig eine bereits ausgefüllte Vermögensabtretungsurkunde und ein Adoptionsformular bei mir. Leider scheine ich auf den falschen Straßen herumzuschlendern.«



RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Manchmal, spät abends, wenn sich Windows mal wieder mit einem Bluescreen of Death ins digitale Nirvana verabschiedet und dabei meinen fast fertigen Test mitreißt, wünsche ich mir, William Gates, jawohl, Mr. 100-Milliarden-Dollar himself, zu treffen. Wohin, sage ich aus Gründen des Jugendschutzes wohl besser nicht...«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Direct 3D und Open GL geben allgemeine Standards an, die von praktisch jeder modernen 3D-Karte beherrscht werden.

Raumschiff GameStar 24

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 5 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM, 2fach CD Direct 3D	Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?



GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, **Hersteller** und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** und **Open GL** betreffen zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung für maximalen Spielspaß. Dazu können auch spezielle Eingabegeräte oder spezielle 3D-Grafikkarten gehören.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mechspiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner



Sommer ’99: Schön und schlau

3D-Actionspiele sollen bei einigen Zeitgenossen ja im Ruf stehen, vor allem dank opulentem Grafik-Schnickschnack Spaß zu machen. Klar, die Optik ist wichtig. Aber dann das: Mitten im Sommer ’99 erscheinen immer mehr Programme, bei denen das eigentlich Spannende die KI ist, die künstliche Intelligenz der vom Computer gesteuerten Figuren.

Ob das phantastische **Unreal Tournament** oder das – mit Einschränkungen – ebenfalls empfehlenswerte **Hidden & Dangerous**: Beide Spiele wären ohne die in den letzten Jahren immer raffinierter gewordenen KI-Routinen schlicht nicht möglich. Da zeigt sich mal wieder, wie stark das Spieldesign von der verfügbaren Technik abhängt. Ich bin gespannt, wie das weitergeht. Wenn die virtuellen Figuren weiter in dem Tempo zulernen, können wir uns in einiger Zeit über ganz neue, innovative Spielideen freuen – und die Grafik wird bis dahin sowieso noch schöner.



Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Half-Life (deutsch)	3D-Action	5/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/98	91%
3	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
4	Unreal Tournament	3D-Action	NEU	88%
5	Heretic 2	Actionspiel	1/99	84%
6	Aliens versus Predator	3D-Action	NEU	84%
7	Uprising 2	Actionspiel	2/99	83%
8	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
9	Delta Force	3D-Action	12/98	83%
10	Shogo	3D-Action	12/98	83%
11	Dethkarz	Action-Rennspiel	12/98	82%
12	Expendable	Actionspiel	6/99	82%
13	Descent 3	3D-Action	8/99	81%
14	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
15	Requiem	3D-Action	5/99	80%
16	Turok 2	3D-Action	2/99	80%
17	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
18	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
20	Wargasm	Actionspiel	1/99	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
22	Hidden & Dangerous	3D-Action	NEU	78%
23	Star Wars: Racer	Action-Rennspiel	7/99	77%
24	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
25	Starsiege Tribes	3D-Action	3/99	77%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Das Multiplayer-Komplettpaket



Unreal Tournament

Mit ausgefeilten Mehrspieler-Modi, erstklassiger Bot-KI und wunderschönen Kampfarenen setzt Epics Solo- und Online-Shooter neue Maßstäbe.



Auf CD: Video-Special

Facts

- 4 Spielmodi
- 53 Levels
- 13 Waffen
- Level-Editor

Als Unreal Mitte '98 erschien, hatte die 3D-Actionwelt endlich eine Alternative zu den Ego-Shootern von id Software. Grafisch stellte Unreal vom Start weg die neue Referenz, aber es gab ein Problem: Das Spiel war im Internet zu langsam. So langsam, daß man mit etwas Geschick die eigenen Gewehrkugeln überrunden konnte und selbst in den unauffälligsten Gängen mit Aussetzern rechnen mußte. Mit Unreal Tournament sieht die Sache anders aus. Das Programm hat alle bisherigen Updates eingebaut, durch die auch Unreal im Netz inzwischen so flott läuft wie die Spiele von id. Und so können sich Internet-Helden jetzt in vier Dutzend Multiplayer-Levels austoben. Einzelkrieger legen sich ohne Netzwerk im »Tournament«-Turnier in einer Kampagne mit computergesteuerten Gegnern an, oder simulieren Online-Spiele mit KI-Mitstreitern. Vier Spielmodi – vom klassischen Deathmatch bis zu vergleichsweise ausgeklügelten Assault-Missionen – bieten Action für jeden Geschmack. Unreal Tournament spielt auf der Erde, wo die mächtige Ex-Minengesellschaft Liandri hochdotierte Kämpfe für martialisch herausgeputzte Teams veranstaltet. Besonders wichtig ist das im Programm selbst aber nicht – lediglich ein stimmungsvolles Intro und ein paar Biografie-Infos zu den Bots tauchen im Spiel auf.





Fein aufgelöste Texturen im ägyptisch angehauchten Domination-Level.

Kluge Kämpfer

Sie müssen nicht unbedingt gegen menschliche Mitstreiter im Internet oder in Netzwerken kämpfen, sondern dürfen unvernetzt gegen computergesteuerte Opponenten antreten. Oder Sie werfen beide zusammen in einen Level: Sie können Online-Matches mit einer festen Teilnehmerzahl starten, und der Computer ersetzt fehlende Menschen unbemerkt durch Byte-Gesellen. Nicht nur als Gegner, auch als Kollegen stehen Ihnen die Bots



Im Sprung attackiert diese gruftige Gegnerin.



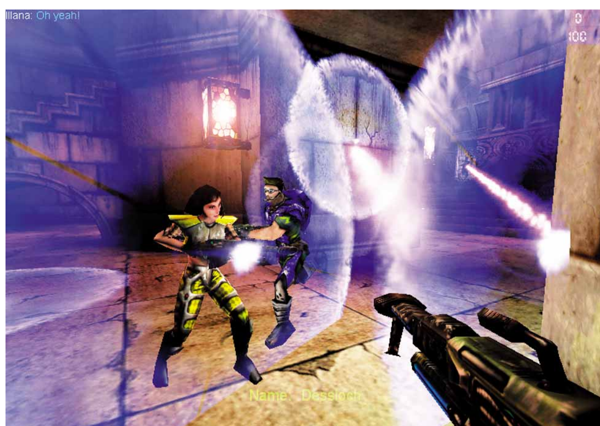
Ein Bot-Kollege flitzt gut bewacht mit der Flagge durch den grafisch imposanten Weltall-Level.


In der Ruhmeshalle dürfen Sie nach erfolgreichem Tournament Ihre Pokale bewundern.


Die blonde Teamgefährtin schießt zielgenau.

in allen gruppenorientierten Spielmodi mit Kimme und Korn zur Seite.

Gegenüber Unreal hat die Tournament-KI kräftig zugelegt. Die künstlichen Krieger nehmen jetzt noch geschickter Deckung und holen sich konsequenter Extras wie Medipacks. Den Computer-Kumpeln weisen Sie vor Matchbeginn eine von acht Fähigkeitsstufen zu, von »Novice« bis »Godlike«. Je höher die ist, desto schneller reagieren die Bots auf Beschuß und desto zielsicherer treffen sie. In Spielmodi wie Capture-the-Flag können Sie Teammitgliedern außerdem einfache Befehle wie »Greift euch die Flagge« oder »Basis verteidigen« erteilen. Allerdings ist den virtuellen Genossen jede Art von kreativer Spielweise unbekannt. Besonders macht sich das in den taktisch angehauchten Assault-Szenarios bemerkbar. Sobald Sie wissen, wo der feindliche Verteidiger steht und welchen Weg der Angreifer nimmt, können Sie die Partie kaum noch verlieren. Fortschrittliche Kampftaktiken beherrschen die Bots ebenfalls kaum: Sie katapultieren sich nicht per Raketen-Rückstoß auf Plattformen, laufen und schießen nur selten gleichzeitig, und die wirklich guten Extras oder Waffen sammeln sie eher zufällig als gezielt ein.



Die Waffeneffekte wurden gegenüber Unreal kräftig aufgebohrt.

Prächtige Levels

Futuristisch, antik oder unauffällig schlicht: Die gut 50 Levels von Unreal Tournament zeigen die ganze Bandbreite moderner 3D-Baukunst. Die Spieler kämpfen in grellbunten Raumschiffen, prächtig geschmückten Tempelanlagen oder auf Plattformen im All. Es gibt enge Tunnelsysteme und riesige Höhlen, offene Flächen und sogar eine Burg auf der Spitze einer Felsnadel. Einige der Örtlichkeiten sind auffällig gestaltet, etwa ein altes Holzschiff, in dessen unterem Deck Wasser schwappt. Andere sind stattdessen bewußt einfach gehalten: Ein paar Mauern, dezente Texturen, übersichtlich angelegte Gänge – da lenkt nichts ab.

Mehr als Ballern

Deathmatch ist in Unreal Tournament nicht alles. Der Schwerpunkt liegt zwar auf dem »Schieße auf jeden«-Modus, aber Sie treten auch in Domination (Punkte sammeln) und Assault (Mini-Missionen) an – Details siehe

Jörg Langer



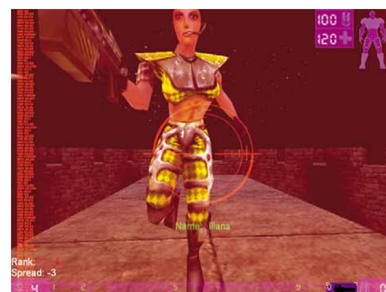
Die fiesesten Bots ever

Am Anfang schwelgte ich im Solo-Modus in Triumphgefühlen: Nimm dies, dummer Bot, und das, du Silicium-Loser. Doch wer gegen die höheren Levels antritt, wird mit tödlicher Treffsicherheit und beinahe menschlichem Verhalten konfrontiert – ideal zum Trainieren oder für das Pixel-Shootout zwischendurch.

Mit menschlichen Gegnern geht dann so richtig die Post ab: Da verteidige ich Rüdi (Triggerhappy) auf seinen letzten Metern zur eigenen Flagge, während ihm Peter (Stone) eine Rakete nach der anderen hinterherballert. Oder ich halte mit Martin (Sir Siggi) den ersten Vorposten einer Assault-Karte, als plötzlich die Gegner auf anderem Weg ins Gebäude eindringen. Also schnell zurück und retten, was zu retten ist! Wer simulierte Multiplayer-Partien erleben will, ist mit Tournament zwar gut bedient. Doch die wirkliche Heimat des Spiels sind lauschige Netzwerke und die endlosen Frag-Schlachtfelder des Internets.

Dank hochdetaillierter Texturen sehen die Gegner fast fotorealistisch aus.







Die Superrakete Redeemer steuern Sie manuell bis zum Gegner und freuen sich dann über die gewaltige Explosion.

Peter Steinlechner



Multi-Kult

Alles drin, alles dran: Unreal Tournament legt die Meßlatte für kommende 3D-Online-Spiele ganz schön hoch. Klar, Multiplayer-Kämpfe an sich erfindet Epic nicht neu – wer schon ein Lieblingsprogramm hat, wird wohl nicht sofort freiwillig wechseln. Aber angesichts der praktisch unbegrenzten Möglichkeiten, sich in erstklassig designten und größtenteils wunderschönen Levels auszutoben, kann ich zumindest gelegentliches Fremdgehen nur empfehlen. Die Umsetzung ist von vorne bis hinten gelungen. Ganz besonders die KI der Bots: Es ist einfach unglaublich, wie zielsicher die computergesteuerten Kumpane durch mehrgeschossige 3D-Levels flitzen.

Perfekter Online-Einstieg

Eine Alternative zu 3D-Actionspielen mit echtem Solomodus ist Unreal Tournament freilich nicht. Mir machen die Matches gegen Bots einen Riesenspaß, aber nur als kurzes Vergnügen für zwischendurch. Durchwachte Nächte beschert das Programm eingefleischten Einzelkämpfern wohl kaum. Aber wenn Sie in aller Ruhe am heimischen PC üben möchten, bevor es im Netz gegen menschliche Kontrahenten geht, lege ich Ihnen diese Wundertüte voller 3D-Action wärmstens ans Spielerherz.

Kasten. Die Spielmodi lassen sich weiter modifizieren. Beispielsweise, indem alle Teilnehmer mit der gleichen Waffe antreten, Sie die Schwerkraft senken, Medipacks und Schilde verbieten, oder jeder Mitstreiter unsichtbar antritt. Bereits fertig konfiguriert sind die Deathmatch-Abwandlungen »InstaGib« und »Last man standing«. Bei letzterer reduziert sich das Teilnehmerfeld allmählich bis auf den Sieger, bei ersterer gibt's nur eine Waffe, deren Treffer aber immer tödlich wirkt. Richtig spannend und ungewöhnlich ist Assault. In diesen Mini-Missionen werden Sie beispielsweise mit Ihrem Team auf einen dahinflitzenden Zug versetzt. Unter Zeitdruck – eine Computerstimme gibt gelegentlich die restliche Dauer durch – sollen Sie sich vom letzten Waggon bis zur Spitze kämpfen, dort die Fahrerkabine öffnen und eindringen. Das gegnerische Team muß das verhindern, anschließend werden die Rollen getauscht. Andere Assault-Levels versetzen Sie zum Beispiel in eine Tiefsee-Station oder eine alte Burg.

Ausschließlich Einzelspielern vorbehalten ist das eigentliche Tournament. Darin kämpfen Sie sich in allen vier grundlegenden Spielmodi durch je eine Reihe von Deathmatch-, Capture-the-Flag-, Domination- und Assault-Missionen. Für jede Serie gibt's in einer 3D-Ruhmeshalle einen virtuellen Pokal.

Wer sich mit den unterschiedlichen Spielweisen nicht auskennt, für den steht jeweils ein kurzes Tutorial bereit, das interaktiv und per Sprachausgabe alles Grundsätzliche erklärt.

Neue Schießprügel

Ein Großteil der Kampfgeräte stammt in leicht veränderter Form aus **Unreal**. Neu ist ein Bolzenschußgerät, das aber nur im Nahkampf funktioniert. Pistolen können Sie künftig im Doppelpack a la »John Woo« abfeuern, was das einst vernachlässigbare Kriegsgerät zum Allzweck-Schießeisen aufmotzt und nebenbei schick aussieht. Das schwächere der beiden Maschinengewehre wurde gegen eine Energiewaffe ausgetauscht – gleiche Funkti-



Assault: Mit den Teamkollegen stürmen Sie das gegnerische Hauptquartier.

Die grundlegenden Spielmodi von Unreal Tournament

Deathmatch

Mitgelieferte Levels: 24

Der weltweit populärste Spielmodus ist auch der einfachste: Erledigen Sie möglichst schnell möglichst viele Opponenten. Wer die meisten »Kills« hat, ist Sieger. Wahlweise treten mehrere Teams gegeneinander an.



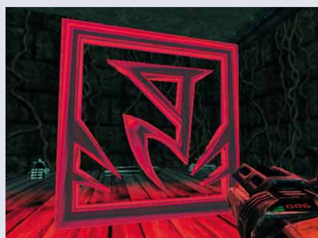
Solo: Deathmatch funktioniert gegen die computergesteuerten Bots ohne Probleme. Auf höherem Schwierigkeitsgrad sind die KI-Kämpfer sogar wahre Meisterschützen.

Online: Besonders praktisch ist, daß sich für jeden Level die optimale Mitspieler-Anzahl festschreiben läßt. Wenn menschliche Teilnehmer fehlen, springen auf Wunsch automatisch Bots in die Bresche.

Domination

Mitgelieferte Levels: 11

Gespielt wird in bis zu drei Teams. Jedes muß möglichst häufig die bis zu drei Marker mit der Teamfarbe einfärben; pro fünf Sekunden gibt's einen Punkt. Gewinner ist, wer zuerst die Höchstpunktzahl erreicht.



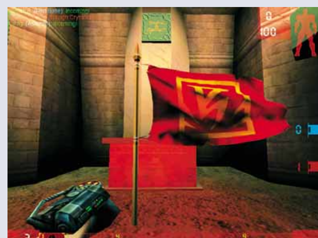
Solo: Die Bots kommen mit Domination ausgesprochen gut zurecht. Die Marker dienen als feste Anlaufadresse für heiße Ballereien, ohne daß feste Wege vorgeschrieben sind.

Online: In Netzwerken spielt sich Domination fast wie gegen KI-Kämpfer, lediglich das Spieltempo ist gegen menschliche Gegner höher – genauso wie meist auch die gegenseitige Abschußquote.

Capture the Flag

Mitgelieferte Levels: 10

Zwei Teams kämpfen um die gegnerische Fahne. Die muß aus dem jeweils feindlichen Lager ins eigene gebracht werden. Fies: Hat der Gegner die eigene Flagge, kann man mit der von ihm geklauten nicht punkten.



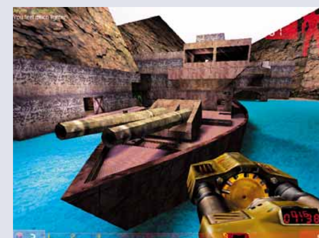
Solo: Bots haben mit dem Flaggenklauen ziemliche Probleme. Verteidiger stehen immer am gleichen Fleck, und die Angreifer nehmen fast immer dieselbe Route.

Online: Im Internet gehört Capture-the-Flag zu den Klassikern. Die Variante in Unreal Tournament bietet keine auffälligen Extras – aber Flaggefangen pur in gut auf den Modus abgestimmten, orginellen Levels.

Assault

Mitgelieferte Levels: 8

Unter Zeitdruck muß eines von zwei Teams in die gegnerische Basis eindringen und dort bestimmte Aufgaben erledigen – etwa Schalter drücken. Nach der Partie gibt's ein »Rückspiel« mit vertauschten Rollen.



Solo: Auch im Assault-Modus agieren die Bots relativ vorhersehbar. Wenn Sie die Levels kennen und wissen, was zu tun ist, schaffen Sie die Aufgaben meist ohne Probleme.

Online: Die Levels sind zwar schön gestaltet, aber nicht ganz ausbalanciert. Das verteidigende Team hat es fast immer leichter als die Angreifer – trotzdem sorgt Assault für viel Atmosphäre und Spannung.



Schilde zeigt das Programm als grell flimmernden Energiestrom um die Figuren an.

onsweise, aber grellgrüne Geschosse. Wirklich neu ist der Redeemer. Das ist eine riesige Rakete, die eher gemütlich durch die Luft segelt, aber dann mit einem Mega-Knall detoniert. Wahlweise lenken Sie den Torpedo im Flug mit Blick aus einer Sprengkopf-Kamera. Der Translocator ist zwar keine Waffe, wird aber genauso in der virtuellen Hand gehalten. Beim ersten »Schuß« ploppt ein kleiner Empfänger aus dem Gerät, abermaliges Abdrücken befördert Sie zum ersten. Das funktioniert nicht nur quer durch den Level, sondern auch auf sonst unerreichbare Vorsprünge. Die restlichen Kampfgeräte haben einen neuen Look verpaßt bekommen. Dieses Grafik-Update soll es übrigens auch für **Unreal** als kostenlosen Patch geben.

Scharfe Statistik

Nach den Partien können Sie ein mitgeliefertes Extraprogramm starten, das die bei jedem Spiel angelegten Log-Dateien auswertet und zu einem HTML-Dokument zusammenfaßt; dazu muß allerdings ein Web-Browser installiert sein. So erfahren Sie punktgenau und getrennt nach Internet- und Offlinepartien, wie oft Sie die Laserkanone erfolgreich benutzt, wie viele Medipacks Sie eingesammelt oder wie oft Sie sich mit dem Raketenwerfer versehentlich gekillt haben.

Hierzulande erscheint das Programm in der gleichen Version wie in den USA, eine Übersetzung ist nicht geplant. Obwohl man in Unreal Tournament ausschließlich gegen menschlich aussehende Gegner antritt, wirkt es weit weniger brutal als vergleichbare Titel. Es gibt drei Gewalt-Stufen, auf der niedrigsten verschwinden besiegte Feinde einfach. PS

Unreal Tournament

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Epic Games
Anspruch:	Einsteiger bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 500 MByte

Spieler: Einer, bis 32 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 128 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut



Mehrspieler-Matches für Einsteiger und Profis.

Technik-Check Unreal Tournament

Die wichtigsten Fakten zu Grafik-Engine und Online-Performance.

Grafik-Check:
① Software, 512 mal 384, 16 Bit
② Glide, 640 mal 480, 16 Bit
③ Glide, 800 mal 600, 16 Bit
④ Direct 3D, 1024 mal 768, 32 Bit (TNT-2-Karte



Im Software-Modus und mit 3Dfx-Karten lief Tournament ohne Probleme. Nach dem Einbau einer TNT-2-Karte ruckelte es zwar leicht, dafür wirken die Farben im 32-Bit-Modus deutlich besser.

Das neue Unreal Tournament basiert auf der leicht optimierten 3D-Engine von Unreal. Daß Tournament schöner wirkt, hat einen Grund: Die Entwickler nutzen feinere Texturen und haben den Figuren mehr Polygone spendiert.

Während Unreal nur im Software-Modus oder mit 3Dfx-Karten laufen wollte, sieht die Sache jetzt anders aus. Neben der Glide-Schnittstelle liefert Epic Games auch Treiber für OpenGL und für Direct 3D mit. Im Test machten die allerdings keinen überzeugenden Eindruck: Der für OpenGL lief zwar, produzierte aber Falschfarben – unbrauchbar. Etwas besser funktionierte Direct 3D. Auf den meisten 3D-Karten lief das Programm damit, allerdings recht langsam. Fazit: Bei den OpenGL- und Direct-3D-Treibern muß der Hersteller noch nachbessern. Perfekt läuft Unreal Tournament nur mit 3Dfx-Chips. PS

Die Performance-Tabelle

		Software	Rage 128	Matrox G200	Voodoo 1	Banshee	Voodoo 2	Voodoo 3	TNT 1
P200 MMX,	512x384	● gut	● gut	● mit Einschr.	● mit Einschr.	● gut	● gut	● gut	● gut
AMD K6/300	640x480	● mit Einschr.	● mit Einschr.	● unspielbar	● unspielbar	● mit Einschr.	● mit Einschr.	● mit Einschr.	● mit Einschr.
PII/300, Celeron 300	512x384	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut
AMD K6-2/300	640x480	● mit Einschr.	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut	● gut
	800x600	● mit Einschr.	● gut	● gut	● nicht möglich	● gut	● gut	● gut	● gut
PII/450	1024x768	● unspielbar	● mit Einschr.	● gut	● nicht möglich	● gut	● nur SLI	● gut	● gut
	1280x1024	● unspielbar	● unspielbar	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● gut	● gut
PIII/500	1024x768	● unspielbar	● mit Einschr.	● gut	● nicht möglich	● gut	● nur SLI	● gut	● gut
	1280x1024	● unspielbar	● unspielbar	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● nicht möglich	● gut	● gut

Legende
- ● (grün) gut spielbar
- ● (gelb) mit Einschränkungen spielbar
- ● (rot) unspielbar langsam
- ● (schwarz) nicht möglich
- ● (hellgrün) nur im SLI-Modus möglich

Unreal Tournament in Netz und Internet

Mit dem verbuggten Netzwerk-Code von Unreal hat Tournament nichts mehr gemein. Inzwischen läuft das Programm auch bei schlechterer Verbindung ins Internet so flüssig wie etwa Quake 2.

TIP 1: Im Internet oder bei LAN-Partien zählt nur die Geschwindigkeit. Setzen Sie die Grafikauflösung – auch wenn es nur wenig ruckelt – deshalb unbedingt auf eine der niedrigeren Stufen.

TIP 2: Wenn Sie gegen Bots und menschliche Spieler antreten, sollten Sie einen PC als »Dedicated Server« einrichten, der sich nur um die Verwaltung des Spiels kümmert. Der Hauptprozessor wird mit der Steuerung der Bots ordentlich belastet, so daß sonst leicht zuwenig Rechnerkraft für den Netzwerkverkehr und die flüssige Grafikdarstellung übrig bleibt.

Verbindungsarten

LAN	sehr flüssig
ISDN	sehr flüssig
Direktverbindung	sehr flüssig
Modem 28k	sehr langsam
Modem 33k	spielbar
Modem 56k	sehr flüssig

ACHTUNG: Die angegebenen Einstufungen sind Richtwerte. Die Spielgeschwindigkeit hängt auch entscheidend vom Internet-Provider ab.

Aliens versus Predator

Nachtest: neue Speicher-Option.



Auf Bonus-CD: Save-Patch



Solche Alien-Angriffe überleben Sie jetzt dank Speicher-Update.

Peter Steinlechner

Spannung sichern

Na also, es geht doch! Mir hat Aliens versus Predator ohnehin schon Spaß gemacht, mit dem Patch verbarrikadiere ich mich damit erst richtig gerne in dunklen Räumlichkeiten. Actionfans, die auch nur das geringste Interesse für die Filme haben, sollten jetzt beherzt zugreifen. Ich persönlich empfinde es zwar als Bevormundung, daß ich mein wertvolles Spielerleben nicht so oft sichern kann, wie ich das eigentlich will – aber die Spielspaß-Aufwertung ist trotzdem verdient.

Säuremonster, Alienjäger und Soldat: in diesen Rollen treten Sie im Actionspiel **Aliens versus Predator** an (Test in 5/99). Ein tolles Spiel, aber der Spielstand ließ sich nervigerweise in den Missionen nicht sichern. Jetzt gibt´s einen Save-Patch. Allerdings dürfen Sie nicht beliebig oft absichern: Im Schwierigkeitsgrad »Training« geht das achtmal, bei »Realistic« viermal und im »Director's Cut« nur zweimal – jeweils pro Level. Game Star erhöht die Spielspaß-Wertung dennoch um fünf Punkte. PS

Aliens versus Predator

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Fox Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 280 MByte
Spieler:	Einer, bis 16 (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Dank neuer Speicherfunktion aufgewertet.

Himmelfahrtskommando

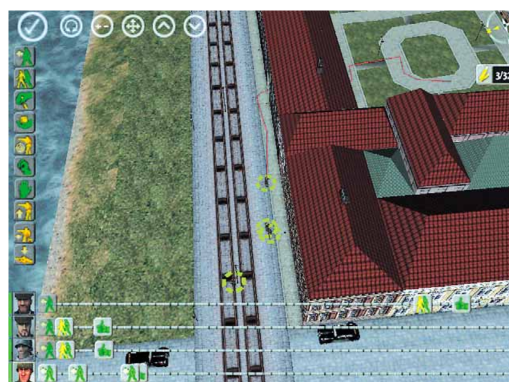
Hidden & Dangerous

3D-Action mit einem Hauch Strategie: Als Kommandant eines Sabotagetrupps heizen Sie den Nazis im Zweiten Weltkrieg kräftig ein.

Die Filmbranche hat sie jüngst wiederentdeckt, und auch auf dem PC kommt Soldaten-Action im Zweiten Weltkrieg immer mehr in Mode. **Hidden & Dangerous** macht Sie zum Leiter eines Spezialkommandos, das auf Seiten der Alliierten Sabotageakte hinter feindlichen Linien durchführt. Anders als beim Echtzeitstrategie-Spektakel **Commandos** greifen Sie hier selbst zur Waffe. Bewaffnet mit Fadenkreuz und Maus sprengen Sie Schleusentore, entführen Nazi-Generäle und jagen U-Boot-Bunker in die Luft.

Helden mit Charakter

Als Kommandeur einer 40-köpfigen, alliierten Special-Forces-Truppe erwarten Sie acht Feldzüge mit Missionen, denen die regulären Truppen nicht gewachsen sind. Vor jeder Kampagne stellen Sie eine achtköpfige Gruppe zusammen, aus der Ihnen in jedem Einsatz vier Männer zur Verfügung stehen. Jeder verfügt über vier Charakterwerte, die Reaktionsschnelligkeit, Tarnvermögen, Kondition und schließlich Stärke repräsentieren.



Auf der Karte planen Sie das Vorgehen Ihrer Männer. Die Leiste am unteren Bildschirmrand zeigt über Icons an, wann welches Mitglied welche Aktion durchführen wird.

Konzertierte Action

Vor dem Einsatz statten Sie Ihre Recken mit dem passenden Equipment aus. Dabei stehen vom Allzweckmesser über Scharfschützengewehre und Handgranaten bis hin zu Sprengsätzen und Bazookas so ziemlich alle erdenklichen Infanterie-Waffen zur



Mündungsfeuer und Leuchtspuren zeigen deutlich an, von wo auf Sie und Ihre Mannen geschossen wird.

Mick Schnelle



Spannend trotz Nervereien

Die ersten paar Einsätze von Hidden & Dangerous haben mich schlichtweg begeistert. Als leckere Mischung bekannter Filmklassiker wie »Das dreckige Dutzend« und »Agenten sterben einsam« trieben sie mich mit Hochspannung von Mission zu Mission. Die passende Musikuntermalung und die hübsche Grafik trugen das ihre dazu bei. Leider sind eine Handvoll der späteren Missionen eher von durchwachsener Qualität. So soll ich beispielsweise ein Boot punktgenau am Steg plazieren, während ich gleichzeitig eine Horde Feinde vom Kaliber Superschütze in Schach halten muß. Ich weiß gar nicht mehr, wie oft ich diesen Einsatz gespielt habe, bis ich ihn endlich mit nur einem Mann Verlust gewinnen konnte.

Innenraum-Macken

Außerdem hat mich die schlappe KI in Gebäuden fast in den Wahnsinn getrieben. Solche Macken wiederholen sich immer mal wieder, abgewechselt von wirklich toll zu spielenden Missionen. Wenn Sie die Geduld aufbringen, sich über die wenigen Nerv-Einsätze hinwegzuspielen (oder den im Tips&Tricks-Teil beschriebenen Cheatmodus nutzen), werden Sie mit einem abwechslungsreichen 3D-Shooter inklusive Strategie belohnt.

Verfügung, die es im Zweiten Weltkrieg gab.

Damit Sie nicht den Rest des Teams mit dem »Folgt mir«-Befehl in den sicheren Tod führen, lohnt sich ein Blick auf die Kommandokarte. Dieses hilfreiche Tool hält die Zeit an, so daß Sie in Ruhe Befehle geben können. Per Mausklick sagen Sie ihren Kämpen, wohin sie sich bewegen, welche Blickrichtung sie dabei einhalten sollen und ob sie aufrecht als Kugelfang dienen oder geduckt am Leben bleiben. Das Ganze läßt sich sogar über einen Zeitbalken koordinieren: Ein Teammitglied rückt vor, während ihm das zweite Feuerschutz gibt. Nummer drei robbt in der Zeit in Deckung, und der vierte setzt sich erst dann in Bewegung, wenn der erste sicher an seinem Zielpunkt angekommen ist.



Der hintere Panzer rollt gerade auf eine Mine, die wir gerade ausgelegt haben. Angeschlagen hat er dem MG-Feuer nichts mehr entgegenzusetzen.

Selbst ist der Kommandeur

Außenmissionen lassen sich auf die oben beschriebene Art und Weise recht gut lösen. Nur wenn zu viele Hindernisse im Weg stehen, greifen Sie selbst zur Maus. Auch das gezielte Ausschalten von Wachtposten per Zoom mit dem Scharfschützengewehr sollten Sie übernehmen. Sowohl beim flinken Vorrücken als auch bei weitflächigen Feuergefechten schlagen sich die KI-Kollegen sehr gut. Größere Probleme entstehen auf engem Raum in Gebäuden. Sobald Sie ein Haus betreten, dirigieren Sie jeden Soldaten besser persönlich an seine Position. Ansonsten kann es passieren, daß er aus Versehen im Keller statt unter dem Dach landet. Das Gleiche gilt für die unterschiedlichen Vehikel. Egal ob hinter dem Lenkrad eines alten Opels, am Steuer eines Patrouillenbootes oder im Schützenpanzer, Sie selbst sind Ihr bester Fahrer. Praktischerweise können Sie dabei gleichzeitig Waffen wie schwere MGs abfeuern.

Ein wenig Erleichterung im Sabotage-Alltag verschafft Ihnen die freundliche Speicherfunktion, die allerdings nur einen Platz pro Mission zuläßt. Hilfreich sind auch unterwegs gefundene Zivilkleidung oder deutsche Uniformen. Derart kostümiert bleiben Sie länger unerkannt. Allerdings fliegt diese Tarnung auf, wenn Sie einem der gegnerischen Soldaten zu nahe kommen. MIC


Im Innern von Gebäuden kommt die Kameraden-KI schon mal durcheinander. Verluste sind dann so gut wie unvermeidlich.



Tote verwandeln sich in der deutschen Version in Rucksäcke.

Hidden & Dangerous

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 bis 500 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/450 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Actiongeladene Sabotageeinsätze.

Anstelle eines Testberichts

Kingpin

Jörg Langer



Gewaltexzeß tötet Spielspaß

Ich kann verstehen, wenn Kingpin seine Fans findet: Das Böse-Buben-Szenario, die Hub-Levels mit Exkursionen in die Umgebung, Elemente wie Waffenkauf und Gespräche sorgen für Abwechslung. Doch die völlig übertriebene Gewaltdarstellung hat den einzigen Zweck, das Spiel umstritten und damit interessanter zu machen. Motto »Wir von Interplay trauen uns was, und die bösen Zensurleute wollen euch das Spiel wegnehmen.« Blödsinn! Kingpin würde auch mit einem deutlich geringeren Gewaltanteil funktionieren. Pikanterweise ist der entschärfte Modus mit seinen ständigen Piepgeräuschen so nervtötend, daß er keinen Spaß machen kann – wohl kein Zufall.

Inhaltliche Mängel

Die Ladezeiten sind das Letzte: Vom Hochhauslevel zurück in die Mainstreets – eine Minute Pause. Von dort in die Bar – Pause. Dort in den Pawn-o-Matic-Laden – nochmal Pause. Die Pfandläden bringen wenig: Bessere Waffen und Munition nimmt man sowieso den Gegnern ab, meist kauft man sich nur Lebensenergie. Daß man im Spiel nicht nur ballern muß, ist falsch: Außerhalb der Bars gibt's überwiegend Feinde. Und auch stupides Dauerballern führt zum Ziel. Das Programm ist zu schnell durchgespielt, die letzten Levels wirken überhastet zusammengestrickt.

Ob Kingpin für Sie noch tragbar ist, müssen Sie selbst entscheiden. Ich für meinen Teil empfinde keinen Spaß, wenn ich verstümmelte Leichen sehe oder Gegner in lebende Fackeln verwandle. Und deshalb kann ich die gute Technik und die Levels nicht genießen. Gleich nach dem Test habe ich Kingpin von der Platte gekickt. Und wieder Unreal Tournament gespielt.

Wir haben das 3D-Actionspiel Kingpin mehrere Tage lang gespielt, um es Ihnen in einem Testbericht vorzustellen. Doch aufgrund seiner brutalen Darstellung wird das Spiel wohl indiziert werden. Aus rechtlichen Gründen können wir nicht den ganzen Test, sondern nur die Meinungskästen der beiden Tester abdrucken. Wir bitten um Ihr Verständnis.



Grau, braun und düster – ähnlich farbarm präsentiert sich der Großteil des Spiels. Kingpin spielt in einer dreckigen Gangster-Metropole.



Zivilisten bleiben friedlich, solange Sie Ihre Schießprügel in der Tasche lassen. Abzuschießende Feinde gibt's aber deutlich mehr.

Peter Steinlechner



Vertane Chance

Kingpin ist alles andere als eine vergnügliche Gaunerklamotte, sondern ein knallhartes und ziemlich düsteres Spiel, das viel zu oft die Grenze zur Geschmacklosigkeit überschreitet. Angesichts der sonst üblichen Aliens und Monster hätte ich es erfrischend gefunden, in dieses vollkommen andere Szenario einzutauchen. Ohne die Brutaloeffekte könnte das Programm mich überzeugen: Spannend designte Levels, ein für meinen Geschmack genau richtiges Verhältnis von Action zu Rätseln und viel Atmosphäre. Besonders angetan haben es mir die Figuren. Egal ob Passant oder Gangsterbraut: Derart schaurig-schöne Persönlichkeiten, übersät mit Tätowierungen und gekleidet in abgefahrene Klamotten, sind mir auf dem PC-Bildschirm noch nicht begegnet.

Übertrieben brutal

Spielerisch haben die Entwickler die Schwierigkeitsgrade vergeigt; auch Profis müssen sich nicht schämen, hier auf »Einfach« zu stellen. Außerdem ist das Programm zu kurz, das Preis-Leistungs-Verhältnis entsprechend mau. Eines ist klar: Scharfe Schußwechsel gehören natürlich in jeden ordentlichen Ego-Shooter. Auf makabren Holzhammer-Splatter, etwa mit dem Flammenwerfer, kann ich aber gerne verzichten – zumal speziell dieser Horroreffekt auf mich so überflüssig wie abstoßend wirkt. Diese völlig überzogenen Brutalo-Elemente dienen nur der Profit-Maximierung und verderben mir den Spaß.

Jugendschutz contra Pressefreiheit

Maulkorb für GameStar

Auf der linken Seite hätte eigentlich ein zweieinhalbseitiger Test zu Kingpin beginnen sollen. Doch nun sind dort nur zwei Meinungskästen und Bilder zu sehen. Lesen Sie, wieso wir diese Entscheidung treffen mußten.

Alle wissen: Die Bundesrepublik Deutschland ist mit der Staatsform Demokratie und einem in vielen Punkten vorbildlichen Grundgesetz gesegnet. Sie kennt keine Zensur, Pressefreiheit wird großgeschrieben, Meinungsfreiheit auch. Doch das stimmt so nicht ganz. Denn die Presse kann mit dem Jugendschutz in Konflikt kommen. Und dann zieht bei Fachmagazinen die Pressefreiheit den kürzeren.

Testbericht ist Werbung

Konkretes Beispiel: Statt eines ausführlichen Testberichts zu Kingpin lesen Sie auf der linken Seite nur die Elemente, die laut unseren Anwälten nicht als Werbung für das Spiel interpretiert werden können. Denn Kingpin dürfte bei Erscheinen unseres Hefts indiziert sein – zu Recht übrigens. Indiziert heißt: Für oder mit dem Spiel darf keine Werbung gemacht werden, und Jugendlichen darf es nicht zugänglich gemacht werden – außer, die eigenen Eltern kaufen es für sie. Was das mit uns zu tun hat? Als Fachmagazin (mit teilweise jugendlicher Leserschaft) wird uns leider von den maßgeblichen Stellen gerne unterstellt, daß ein Testbericht automatisch mit Werbung gleichzusetzen ist.

Eigene Meinung unerwünscht

Dabei finden wir Kingpin gar nicht gut. Es ist uns zu brutal. Wir wollen keine Werbung dafür machen. Doch wir hätten sehr gerne Sie dabei unterstützt, sich eine eigene Meinung zu bilden. Indem wir die Stärken und Schwächen des Spiels vorstellen und deutlich sagen, wie brutal es ist. Und daß es nicht in Kinderhände gehört. Doch solche Aussagen könnten ja genau andersrum verstanden werden. Als verstecktes Anpreisen. Das Perfide an der Situation: Niemand hat uns explizit verboten, den Testbericht zu bringen. Es gibt ja keine Zensur in Deutschland. Aber es gibt genügend Präzedenzfälle, in denen wildgewordene, schlecht informierte Staatsanwälte Hefte aufgrund ähnlicher Umstände haben beschlagnahmen lassen – entgegen dem gesunden Menschenverstand.

Allmächtige Staatsanwälte

Ein Test zu einem Spiel, das gerade indiziert wurde, kann einem Staatsanwalt auf dem Weltrettungs-Trip schon reichen. Da zählt dann nicht, daß dieses Spiel zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht indiziert war. Oder gar, daß wir unserer Informationspflicht nachkommen wollten. Ein Staatsanwalt hat die Macht, bundesweit Polizisten zu den Kiosken zu schicken, um dort alle unsere Hefte einzusammeln. Wie genau er sich vorher informiert, bleibt ihm überlassen. Unser Verlag kann zwar nachträglich Beschwerde einlegen. Im nachhinein Recht zu bekommen, bringt aber wenig: Ein vom Kiosk genommenes Heft bedeutet nicht nur, daß Sie auf eine GameStar-Ausgabe verzichten müßten. Es bedeutet auch den Ausfall fast aller Einnahmen. Zusätzlich würden die Anzeigenkunden ihr Geld zurückfordern. Ein Schaden in Millionenhöhe für unseren Verlag – denn die Personal-, Herstellungs- und Vertriebskosten müßten natürlich trotzdem bezahlt werden. Der verantwortliche Staatsanwalt freilich müßte uns den Schaden nicht erstatten, auch wenn sich seine Maßnahme später als ungerechtfertigt erweist. Niemand würde uns den Schaden erstatten. Das hieße für Sie monatelang dünnere Hefte, weil wir die enstandenen Verluste wieder ausgleichen müßten.

Indirekte Zensur

Wohlgemerkt, wir sind für Jugendschutz. Wir sehen uns in der Verantwortung, ein Spiel wie Kingpin nicht einfach kritiklos hochzujubeln. Und wir halten die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, trotz vereinzelter Aussetzer, für eine sinnvolle Einrichtung. Doch das ausdrücklich nicht als Zensur konzipierte Indizierungsverfahren wirkt indirekt trotzdem zensierend: Zum einen für die potentiellen Käufer, weil die meisten Händler indizierte Spiele gar nicht führen. Zum anderen für Fachmagazine, weil sie aufgrund unberechenbarer Staatsakte Selbstzensur betreiben müssen, wenn sie nicht massive wirtschaftliche Schäden riskieren wollen. Deshalb haben wir auf den Abdruck des Tests verzichtet und bringen nur die Meinungskästen. Hoffentlich haben wir Sie damit hinreichend über ein Spiel informiert, das den ganzen Trubel gar nicht wert ist. LA

Strategie

Jörg Langer



Ruhe vor dem Sturm

Während es im Action-Genre in diesem Monat rundgeht, vermittelt meine Lieblingsrubrik gerade jenes Gefühl, das man an lauen Sommerabenden hat, wenn die Schwalben auf Kollisionskurs mit Mülleimern und Fahrrädern gehen: Irgendwas liegt in der Luft. Natürlich nicht irgend etwas, sondern der wohl größte Echtzeit-Sturm, den es je gegeben hat: **Command&Conquer 3** steht so gut wie in den Startlöchern, und **Age of Empires 2** ist auch fast fertig. Zwei Giganten, die zwar inhaltlich sehr unterschiedlich sind, letzten Endes aber doch um die Gunst derselben Strategie-Fans kämpfen werden.

Von den vielen Verfolgern ganz zu schweigen: **Dark Reign 2** und **New Worlds** sollen in den nächsten drei Monaten erscheinen, ebenso **Earth 2150** und **Force Commander**. Die Zeit der billigen **C&C**-Clones scheint vorbei – alle genannten Spiele besitzen genug eigene Ideen und technische Qualität, um ihren Daseinsberechtigungs-Schein ausgehändigt zu bekommen. So kann sich jeder Echtzeit-Stratege das Szenario aussuchen, das ihm am besten gefällt.



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
20	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Knights&Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

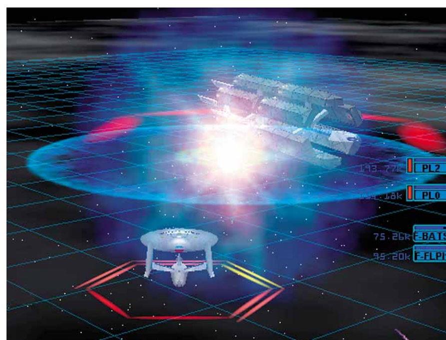
Schiffe versenken im Star-Trek-Universum

Starfleet Command



Auf Demo-CD: exklusive Demo

Captain, Sie haben die Brücke: Als frischgebackener Kommandant eines Star-Trek-Raumers schlagen Sie simulationslastige Echtzeit-Schlachten.



Ein Raketentreffer rettet das hilflose Frachtschiff in allerletzter Sekunde vor einem gierigen Piraten.

Wenn das Einstein wüßte: Im Echtzeit-Strategiespiel **Starfleet Command** ist das All flunderplatt. Wie auf einem Ozean durchpflügen mächtige **Star Trek**-Schiffe aus den Zeiten Captain Kirks den Raum, um fröhlich Torpedos, Phaser und (nicht ganz stilecht) Raketen aufeinander abzufeuern. Eines dieser Raumschiffe steuern Sie, blicken in verschiedenen Perspektiven auf das explosive Geschehen – und haben alle Hände voll zu tun. Denn während Captain Kirk in den Filmen meist lässig im Sessel sitzt und seine Crew wirbeln läßt, müssen Sie sich um alles selber kümmern: Torpedos nachladen, Schilde konfigurieren, Entermannschaften zum Gegner beamen oder Reparaturen anordnen – alles in Echtzeit. Die Befehle erteilen Sie per Mausklick auf am Rand eingeblendete Regler und Tasten, zum Steuern klicken Sie einfach auf die 2D-Karte.

Auf Piratenjagd

Sie erfüllen wahlweise für die Föderation, Klingonen, Romulaner, Gorn, Hydran oder Lyran Missionen. Da funkt ein Konvoi um Hilfe, weil ihm Piraten an den Hecks sitzen, eine Gegnerflotte muß vertrieben werden, oder ein besonders fetter Feindpott fordert Sie zum Duell. Die Kampagnen verlaufen halblinear: Die Admiralität bietet Ihnen zwar immer nur einen Auftrag an, doch Sie können auf einer simplen strategischen Karte einen anderen Sektor anwählen. Wenn dieser neue Tummelplatz näher am Feindgebiet liegt, werden die Missionen deftiger.

Für gemeisterte Einsätze gibt's Prestigepunkte, mit denen Sie Reparaturen, Umbauten, Minen, Shuttles oder bessere Offiziere bezahlen. So holt beispielsweise ein Elite-Ingenieur à la Scotty ein paar Extra-Parsecs aus den Warpgondeln. Mit einem dickeren Prestige-Batzen können Sie weitere Raumer erwerben. Im Gefecht springen Sie dann von Schiff zu Schiff, den jeweils anderen erteilen Sie simple Befehle. MD

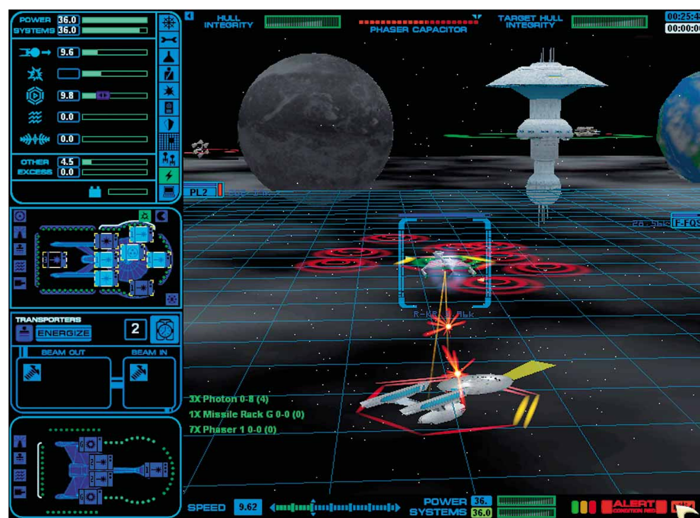
Martin Deppe



Für Trekker mit Geduld

Auch auf die Gefahr hin, daß ich's mir jetzt auf ewig mit den Fans (und meiner Frau) verderbe: Richtig rasant waren die Star-Trek-Raumkämpfe selten, Star Wars hatte mit seinen umhersausenden Jägern die Nase immer vorn. Doch als ich in Starfleet Command den ersten klingonischen Bird of Prey durch ein gewagtes Wendemanöver steuerbords torpedierte, zwei Phasersalven hinterherpustete und genüßlich den wirbelnden Trümmern nachschaute, waren X-Wings und Todesstern-Tiefflüge schnell vergessen.

Geduld sollten Sie schon mitbringen: Die Bedienung erfordert viel Einarbeitungszeit, geht dann aber flott von der Hand. Und bis Sie zum Fangschuß kommen, müssen Sie die Feindschiffe beharrlich ausmanövrieren und ihre Schilde »abarbeiten«. Der Spielspaß lebt vor allem von diesen Raumschlachten – Ausrüsten, Einkauf neuer Schiffe und Offiziere sind nur Nebensache und unausgewogen. Trekker sollten zuschlagen, Trekkies und »Nur«-Strategen warten besser, bis das Spiel zum Ferengi-Budgetpreis im Laden steht.



Unsere USS GameStar hat rund um den romulanischen Warbird Minen gebeamt – dermaßen blockiert, kann er den beiden Torpedos nicht mehr ausweichen.

Star Trek: Starfleet Command

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Simulationsbetonte Trek-Raumschlachten.

Durchs wilde Kasachstan

Force 21

Der Dritte Weltkrieg tobt, und keiner guckt hin. Unspektakuläre Grafik und sterile Schlachten machen Force 21 zu einem Fall für Hardcore-Taktiker.



Unfreiwillig komisch – getarnte Einheiten verwandeln sich in Zelte.

Was wäre die Welt nur ohne die tapferen Amerikaner? Die rührigen Recken der US Army sind nämlich die einzigen, die sich im Jahre 2015 der Invasion Kasachstans durch die Chinesen entgegenstellen. In Force 21 dürfen Sie sich aber auch auf die Seite der Aggressoren schlagen und Panzer, Artillerie sowie Hubschrauber in rund 15 Echtzeit-Schlachten ins Feld führen.



Deckung ist der halbe Sieg: Unsere Panzer befinden sich gerade mal so weit hinter der Hügelkette, daß sie vom Gegner noch nicht erfaßt werden können.

Militär-Camping

Unfreiwillig komisch wirkt Force 21, wenn Sie Ihren Panzern befehlen, sich zu tarnen. Denn dann verwandeln sich all Ihre Fahrzeuge auf der Stelle in olivgefleckte Zelte. Der anrückende Feind läßt sich davon tatsächlich in die Irre führen. Selbst größere Zeltstädte erkennen die heranrückenden Truppen nicht als Gegner. Vor jedem Gefecht informiert Sie ein genauso knappes wie unklar formuliertes Textbriefing über die Einsatzziele. So sollen Sie beispielsweise ein Dorf vor Invasoren schützen, ohne genau zu wissen, wo das Nest eigentlich liegt. Zum Glück sind die Landkarten nicht sonderlich groß. Selbst entlegene Enden erreichen Ihre Jungs binnen Minuten. Über einen ganzen Satz Icons in Kombination mit der 2D- und der grafisch simplen 3D-Sicht lassen Sie Verbände vorrücken, die Formationen wechseln oder Stellungen befestigen.

Eine kleine Besonderheit hebt Force 21 aus der Masse der Dutzendware hervor: Sie können jedem Verband besonders gefährliche Gegner als Hauptziele vorgeben, die dann in der Reihenfolge der Zuteilung »abgearbeitet« werden. Dieser Eingriff wird spätestens dann nötig, wenn Ihre Truppen statt der ärgsten Feinde relativ harmlose Schützenpanzer ins Visier nehmen. MIC

Mick Schnelle



Trockene Taktik

Man merkt, daß ein Großteil der Entwickler aus dem Militärlager stammt. Das beginnt bei der lieblos gestalteten Oberfläche, setzt sich über die öde Grafik fort und endet beim übersichtlichen Interface.

Hat man sich dann jedoch an die schnöde Optik gewöhnt, entfaltet Force 21 seine Stärke. Trotz zahlreicher Fahrzeuge auf engem Raum ist die Lage stets übersichtlich. Das lädt zum Experimentieren mit neuen Verband-Kombinationen ein. Panzertaktiker werden Spaß haben, mir waren die Gefechte zu dröge.

Force 21

Genre:	Strategie	Hersteller:	Redstorm Entertainment
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 245 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Direct 3D	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD Direct 3D

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

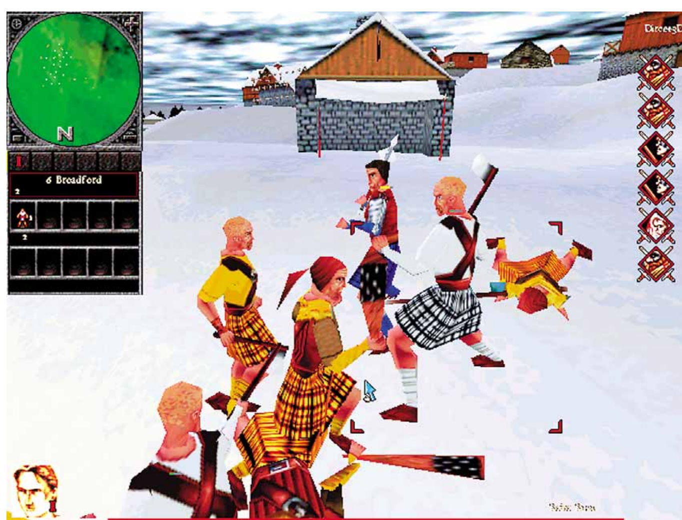


Etwas dröge Hardcore-Echtzeit.

Schottisches Chaos

Braveheart

Mega-Lizenz plus Wirtschaftssimulation plus Echtzeit ergibt – Schrott.



Einige Wachen sind auf unseren Plünderungstrupp aufmerksam geworden, jetzt tobt ein schottisches Scharmützel.

Seit dem Hollywood-Streifen Braveheart wissen wir, daß auch Schottland eine spannende Geschichte hat. Nach ewigen Querelen mit dem englischen König zwingen schottische Krieger die angelsächsische Armee im Jahr 1314 in die Knie und erkämpfen die Freiheit. Im Spiel zum Film sollen Sie diese Erfolgsgeschichte per Handel, Diplomatie und Militärgewalt nachspielen.

86 Icons

Ausgangspunkt Ihrer Expansion ist ein Fleckchen Land plus Dorf, von wo aus Sie Handelsbeziehungen mit anderen schottischen Provinzen aufnehmen. Auf einer Übersichtskarte beobachten Sie Warentransporte und Truppenmanöver, ins Geschehen eingreifen können Sie allerdings nur über eine Iconleiste. Die verzweigt zu Untermenüs für Berufe, Handel, Militär – und zu weiteren von insgesamt 86 Icons.

Auf Wunsch übernimmt eine Automatik-Funktion für Sie das Wirtschaftsmanagement, so daß Sie sich ganz auf die militärische Planung konzentrieren können.

Not gegen Elend

Wenn zwei Armeen aufeinanderprallen, wechselt das Spiel in den Echtzeit-Kampfmodus und damit in eine 3D-Landschaft. Von den drei Ansichten ist allerdings lediglich die Vogelperspektive brauchbar – falls Sie die eigenwillig schwenkende Kamera bändigen können. Bevor Sie den gegnerischen Highlandern einheizen, müssen Sie deren Armee erst einmal finden: Die feindliche Schlachtreihe steht irgendwo in der Umgebung, nur durch minutenlanges Kreisen auf der Karte stolpern Sie schließlich über das Konkurrenzheer. Über Formations-Icons dürfen Sie Ihren Mannen eine Taktik vorgeben; dessen ungeachtet verknäueln sich die Soldaten im Nahkampf sofort zum Pulk, in dem eine exakte Befehlsvergabe endgültig unmöglich wird. CS



Die Übersichtskarte ist alles andere als übersichtlich.

Christian Schmidt



Spaßkiller

Die ersten Versionen von Braveheart sahen noch vielversprechend aus; um so größer war jetzt die Enttäuschung, als sich beim Spielen enorme Schwächen offenbarten. Der Wirtschaftsteil artet mit zunehmender Größe Ihres Reichs in ermüdende Fuzzelarbeit aus, die Bedienung über unzählige Mini-Icons ist unnötig kompliziert. Dazu ergeht sich das Handbuch in hilfreichen Sätzen á la »Das finden Sie schon raus, wir wollen Ihnen doch den Spaß nicht verderben.«

Von Spaß kann allerdings keine Rede sein. Daß ich meine Gegner vor jeder Schlacht erst suchen muß, ist eine Zumutung. Zudem strotzt Braveheart vor Bugs: Einen Kampf gewinne ich, weil die Feindtruppen beim Anblick meiner Soldaten lustlos im Boden versinken, bei einem anderen erscheint nach zwei Kameraschwenks das Siegvideo. Schade, denn aus dem spannenden Mittelalter-Szenario hätte man einiges mehr herausholen können. So aber geben echte Schotten für Braveheart keinen Penny aus.

Braveheart

Genre:	Strategie	Hersteller:	Eidos
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 470 oder 600 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte, 4fach CD	Pentium 266 32 MByte, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

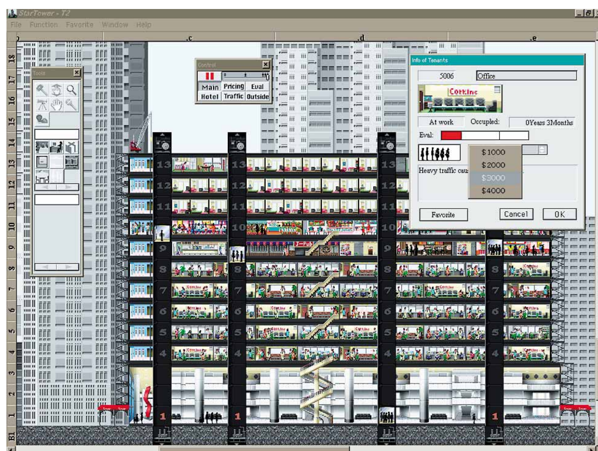
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Mangelhaft



Mißglückter Historien-Strategiemix.

Yoot's Tower

Müder Sim-Tower-Nachwuchs.



Die murrende Belegschaft wird mit einer Mietsenkung milde gestimmt.

Die Baugenehmigung für einen schlichten Hühnerstall durch alle bürokratischen Instanzen zu lotsen, kann im wirklichen Leben Jahre dauern. Diese Trägheit suchte auch **Yoot's Tower** heim: Vier Jahre nach **Sim Tower** vermeldet das Designteam des Japaners Yutaka Saito endlich Richtfestreife für den Nachfolger. Darin steckt im wesentlichen das altbekannte Spielprinzip – Sie konstruieren ein Hochhaus und bepflastern die einzelnen Etagen mit unterschiedlichen Wohneinheiten, Hotelzimmern, Büros und Geschäften. Mit dem eingenommenen Mietzins treiben Sie den Mausklickausbau voran: Bis zu 100 Stockwerke hoch ragt Ihre Mega-Immobilie in den Himmel. HL

Heinrich Lenhardt

Renovierungsbedürftig

Der häßliche kleine Bruder von Sim City ist wieder da – und niemand rollt einen roten Teppich aus. Denn gegenüber Sim Tower hat sich erschreckend wenig geändert, und die Technik ist von museumsreifer Schlichtheit. Bei aller Schlunzigkeit macht es zwar Spaß, die Immobilie stetig zu erweitern. Doch für Fans solcher Aufbauschinken ist Sim City 3000 der wesentlich bessere Kauf.

Yoot's Tower

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Sega
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 60 oder 120 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Hochhausbau mit verstaubtem Charme.

Sport

Michael Galuschka



Die neue Bescheidenheit

Um die Bundesliga-Pause zu überbrücken, kramte ich vor kurzem mal wieder **Fifa 99** hervor. Hat auch echt Spaß gemacht, bis auf eine einzige Situation: 90. Minute, es steht 1:1. Ein herrlicher Angriff meiner Mannschaft, vom Siegtreffer kann mich nur noch der gegnerische Starlibero abhalten. Und während ich überlege, welche der zehn Tasten meines Sidewinder-Pads ich jetzt für den angedachten Übersteiger drücken muß, ist der Ball und damit der Sieg futsch.

Ich mag die **Fifa**-Reihe, auch und gerade wegen der komplexen Steuerung. Doch hin und wieder hätte ich gern schnelle Zweiknopf-Action nach Art des Klassikers **Sensible Soccer**. Und endlich naht Abhilfe: Mit **Fußball International 2000** (lustigerweise von Microsoft) werden knopfübersäte Gamepads endlich überflüssig. Daß darunter die Spieltiefe leiden muß, ist nicht gesagt. Bestimmt erinnern sich einige von Ihnen noch daran, welch brillante Kunststückchen die Fußballprofis Anfang der 90er aus den Competition-Sticks zauberten.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	11/98	91%
2	Fifa 99	Sportspiel	1/99	89%
3	Frankreich ´98	Sportspiel	6/98	88%
4	TOCA 2	Rennspiel	5/99	88%
5	Nice 2	Rennspiel	11/98	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Links LS 99 Edition	Sportspiel	4/99	87%
8	Racing Sim 2	Rennspiel	11/98	87%
9	NBA Live 99	Sportspiel	1/99	86%
10	Need for Speed 4	Rennspiel	8/99	85%
11	Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	84%
12	Anstoss 2	Gold Manager	12/98	84%
13	Need for Speed 3	Rennspiel	11/98	83%
14	Kurt	Manager	3/99	82%
15	Midtown Madness	Rennspiel	7/99	82%
16	Tiger Woods 99	Sportspiel	11/98	82%
17	Grand Prix 500ccm	Rennspiel	12/98	82%
18	Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	81%
19	Nascar Racing 99	Rennspiel	2/99	79%
20	Formel 1 97	Rennspiel	4/98	79%
21	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
22	Superbike World Champ.	Rennspiel	4/99	78%
23	Bundesliga Stars 2000	Sportspiel	NEU	77%
24	Links Extreme	Sportspiel	8/99	77%
25	Pro Boarder	Sportspiel	2/99	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«
[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

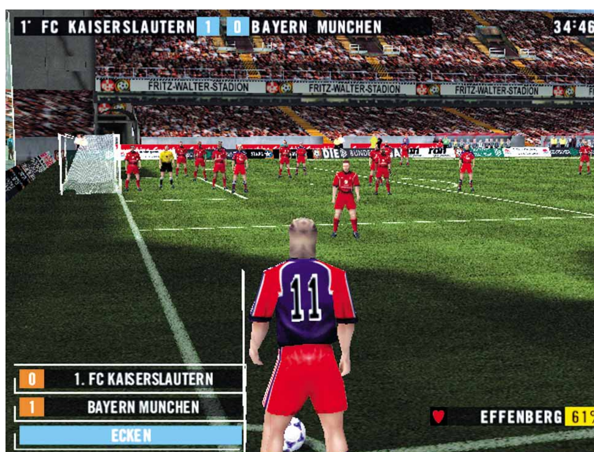
Tests

Fifa light bringt Bundesliga pur

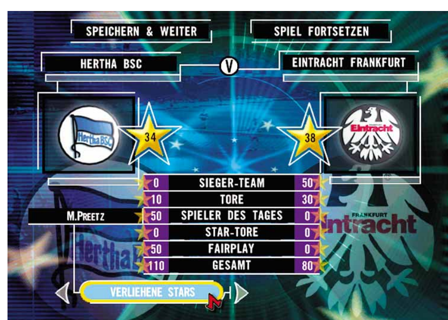
Bundesliga Stars 2000

Daß Unterhaching statt Gladbach in der Bundesliga spielt, ist nicht die einzige Überraschung der kommenden Spielzeit. Pünktlich zum Saisonstart veröffentlicht EA Sports eine neue Fußballsimulation jenseits der Fifa-Serie.

Noch schwärmt EA Sports nicht mit Fangnetzen und Betäubungspfeilen aus, um die letzten Fifa-losen PC-Besitzer zu bekehren. Bevorzugt wird die sanftere Methode, eine zweite Fußballserie neben dem hauseigenen Referenzprodukt Fifa Soccer zu etablieren. Bundesliga Stars 2000 soll verstärkt die Einsteiger und Gelegenheitskicker ködern, denen Fifa zu schwierig oder nicht Bundesliga-lastig genug ist. Das neue Programm umfaßt auch realistische Reproduktionen der 18 Spielstätten. Von der Mietskaserne im Hintergrund (Unterhaching) bis zum subtilen Aspirin-Banner (Leverkusen) wird kein lebensnotwendiges Detail unterschlagen. Auch bei Trikots und Werbeaufdrucken ist man näher an der Bundesliga-Wirklichkeit dran als Fifa 99. Der Wiedererkennungswert der Top-Spieler hält sich dennoch in Grenzen. Es gibt keine realistischen Gesichtstexturen à la NBA Live, weshalb Sie auf das vorgestreckte Nußknacker-Kinn von Oliver Kahn verzichten müssen. Wenigstens berücksichtigten die Grafiker Hautfarben und Frisur-Delikatessen.



Der erste Eckball auf dem Betzenberg geht an die Bayern. Wenn die Trikots beider Teams nur nicht so verflixt ähnlich aussehen würden.



Dank Fairplay und »Spieler des Tages« erntet Hertha BSC mehr Stars als die siegreiche Eintracht.



Der Sternsegen wird zum Spieler-Tuning. Tolle Torhüter und schnelle Stürmer sind die halbe Miete.

Sternhagelvoll

Bundesliga-Stars laufen nicht nur emsig über den Platz, sondern werden auch nach jeder Saisonpartie ausgeschüttet. »Stars« nennt sich die Währung für Team-Upgrades. Damit lassen sich pro Spieler zehn Talentkategorien in 15 Stufen ausbauen. Sie haben die Wahl, ob Sie die Mannschaft gleichmäßig fördern oder alle Prämien in wenige Top-Akteure stecken, die dann bevorzugt angespielt werden. Auch geschossene Tore, der Spieler des Tages und Fair Play werden belohnt. Wer mit Anstand knapp verliert, kann dadurch sogar mehr Sterne ernten als der Sieger der Partie. Die Devisensternchen dürfen Sie auch sparen, um auf dem Transfermarkt einen anderen Spieler zu erwerben. Die Kadergröße bleibt stets gleich; Sie müssen also einen ungeliebten Kicker im Austausch opfern. Leider können Sie den individuellen Kader nicht in die nächste Saison übernehmen, sondern allenfalls in Freundschaftsspielen fortleben lassen.

Fast jeder Schuß ein Treffer

Grafik und Steuerung merkt man an, daß es sich bei diesem »neuen« Spiel quasi um eine kastrierte Version von



Bomber Galuschka holt im gegnerischen Sechzehner zum Gewaltschuß aus. Rechts zeigt der Balken an, daß die Wucht schon im roten Bereich liegt.



Spannende Nachspielzeit im Westfalenstadion. Borussia Dortmund belagert das Tor von Aufsteiger Ulm.

Fifa 99 handelt. Die Kickerkontrolle erfolgt weitgehend in Fifa-Manier. Die wesentlichen Spielgestaltungsknöpfe sorgen für Schuß, Paß, Flanke, Dribbling und Turbo. Eine eingeblendete Balkenanzeige hilft, die Schußwucht besser zu dosieren. Gerät man beim Ausholen in den roten Bereich, ist ein unplazierter Fahrkartenböller über die Latte das Resultat. Die dynamischen Taktikanweisungen während des Spiels für Abseitsfalle & Co. haben die Programmierer rausgeworfen. Vereinfacht wurde auch der Spielablauf. Während sich die Torhüter bei Fifa 99 nur mit Geschick und etwas Glück bezwingen lassen, sind die Stars-Schlußmänner wesentlich einschenkfreudiger. Distanzschüsse zappeln gerne im Netz, harmlose Weitbolzer bringen oft einen Eckball ein. Liebevolles Paßspiel ist angesichts der aggressiven Grätsch-Wuseligkeit des Computergegners eine mühsame Angelegenheit. Mit »billigen« Torversuchen hat man meistens mehr vom Leben.



Tore werden aus drei Perspektiven wiederholt gezeigt; speichern können Sie die Replays nicht.



Boah, Trikotwerbung! Die sonstige Ähnlichkeit der Figuren zu ihren realen Vorbildern ist gering.

Nie mehr 2. Liga

Grafisch verharrt Bundesliga Stars 2000 bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln samt leicht ungelenk wirkender Animationen. Fifa-Stammreporter Werner Hansch wurde eine Pause gegönnt; diesmal sorgt Rolf »Töppi« Töpperwien für Kommentatoren-Weisheiten wie »Der Ball ist in der Luft«. Ansonsten hält sich die versprochene Bundesliga-Atmosphäre in Grenzen. Spielerfotos werden ebenso vermißt wie Abstiegsgefahr und zweiten Liga. Im Editor lassen sich Namen ändern und sechs zusätzliche Teams basteln. Sie können Ihr aktuelles Team auf Diskette exportieren, um es beim Match auf dem PC eines Freundes zu verwenden. HL

Heinrich Lenhardt



Lau aufgewärmt

»He, wir haben noch'n bißchen Fifa-99-Code im Kühlschrank liegen! Sollten wir den nicht langsam wegwerfen?« – »Laß mal, so richtig schlecht ist der nicht. Machen wir halt eine Zweitverwertung kurz vor dem Verfallsdatum.« Diese hektische Resteverwertung der EA-Sports-Kantine beschert uns ein Spiel, das eigentlich niemand braucht. Profis wären jedenfalls schlecht beraten, vier Monate vor dem vielversprechenden Fifa 2000 ihr Geld für diesen Gebrauchtfußball zu verplempern. Der Sternchenverteilungs-Modus tröstet wenig über Komplexitätsverstümmelung, Technikstagnation und leicht verlottere Spielkultur hinweg.

Nicht Einsteiger-gerecht

Das Spiel ist obendrein inkonsequent. Für die heftig umworbenen Anfänger ist der Steuerungsmodus nicht simpel genug und der Computergegner selbst im leichtesten Level zu stark. Auch bei der vielbeschworenen Bundesliga-Atmosphäre ist einiges im argen. Keine 2. Liga, kein Karrieremodus mit Abstiegsgefahr, keine realistischen Spielergrafiken, die alten Stadionsounds – nicht mal für ein zünftiges »Zieht den Bayern die Lederhosen aus« hat's gelangt. Daß es dennoch für eine ehrenvolle Wertung reicht, ist leicht zu erklären: Auch ein dürftiger Fifa-Ableger spielt sich immer noch besser als die meisten Konkurrenten.

Bundesliga Stars 2000

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 450 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/266 64 MByte, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Der weniger helle, kleine Bruder von Fifa 99.

K.O.

Boxen ohne Schweiß und Feilchen.

Als aufstrebendes Jungtalent schlagen Sie sich im Meisterschaftsmodus bis an die Weltspitze vor. Den Siegergürtel muß sich Ihr Polygon-Boxer im 3D-Ring hart erkämpfen. Wenn Sie Ihren Muskelmann nach links oder rechts bewegen, kreist er automatisch um den Gegner – um die Ausrichtung müssen Sie sich also keine Gedanken machen. Bei gedrückter Schlagtaste führt Ihr Mann linke oder rechte Haken und Gerade aus, je nachdem, in welche Richtung Sie den Joystick bewegen. Auf die gleiche Weise decken Sie mit der Verteidigungstaste Ihren Kopf oder die Flanken. Jede Aktion zehrt am Energievorrat, nach anstrengenden Schlagkombinationen schleppt sich Ihr Boxer träge voran. CS

Christian Schmidt

Mittelgewicht

K.O. ist solide gemacht, wenn auch kein echter Knaller, denn dafür sind die taktischen Möglichkeiten im Ring zu begrenzt. Trotzdem funktioniert der Schlagabtausch sehr ordentlich. Der Spaß ist allerdings viel zu kurz, nach absolvierter Meisterschaft wird das Spiel schnell langweilig. Zumindest besitzt K.O. keine gravierenden Schwächen, Boxfreunde dürfen also getrost einen Blick riskieren.



Chris »Dampframme« Schmidt prügelt seinen Gegner durch den 3D-Ring.

K.O.

Genre:	Box-Simulation	Hersteller:	Data Becker
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, Netzwerk)		
3D-Karten:	● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 266 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Boxfans dürfen zuschlagen.

Actua Ice Hockey 2

Finessenlos aufs Action-Glatteis.



Aus der Iso-Perspektive haben Sie noch die beste Übersicht.

Die Sportspiele aus Gremlins Actua-Reihe konnten noch nie die von EA Sports schlagen. Auch Actua Ice Hockey 2 mit seiner frei erfundenen Gremlin Hockey League (GHL) wird das nicht ändern. Mit der raffinesselosen Steuerung (Laufen, Passen, Schießen) bewegen Sie Ihren Kufencrack in Richtung Tor und ballern drauflos. Oder Sie jubeln dem Goalie den Puck von schräg hinten unter. Immerhin gleiten Ihre Mannen recht elegant übers Eis. Etwas mehr Spaß kommt im Actionmodus zu viert auf; dank verkleinertem Spielfeld schnellt die Torausbeute in Basketballregionen hoch. MIC

Mick Schnelle

Vier gewinnt

Den Simulationsmodus von Actua Ice Hockey 2 können Sie getrost vergessen. Gegen NHL Hockey (egal aus welchem Jahr) haben Gremlins dümmliche Polygonspieler keine Chance. Durch die simple Steuerung macht der Actionmodus im Quartett aber einigen Spaß. Interessierte warten auf die Budget-Version...

Actua Ice Hockey 2

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 300 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 6fach CD Direct 3D	Pentium II/400 64 MByte RAM, 6fach CD Riva TNT

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Spielschwaches Action-Eishockey.

Extreme Mountain Biking

Billig in die Eisen steigen.



Der grüne Schwebepfeil weist unserem Radler den Weg zum Ziel.

Stramme Hintern, harte Sättel: Fernab der Großstadt radeln Mountainbiker die Hänge der unberührten Natur hinab. **Extreme Mountain Biking** ist die erste PC-Simulation des Holper-Sports.

Auf 20 Strecken geht's in vier Spielvarianten durchs 3D-Terrain. Die PC-Radler wirken so, als wären ihnen erstmals die Stützräder abmontiert worden. Bei Abfahrt, Slalom und Fähnchenaufsammeln zählt die Bestzeit. In »Trials« müssen Sie hingegen durch gelungene Kunststücke Punkte sammeln. Per Feuerknopfdruck wird gestrampelt; optional sogar mit unermüdlicher Turbokraft: Auch ohne Iso-Drink haben die Fahrer eine phänomenale Kondition. HL

Heinrich Lenhardt

Voll der Platten

Ein Schnellschuß für genügsame Gelegenheitsspieler: Wenn ich mit dem Bike stillstehe, haut's meinen Fahrer nicht mal auf die Nase. Die Motivationsberge sind noch tiefer gelegt als der flachste Idiotenhügel im 3D-Terrain. Ein Turniermodus fehlt; gegen die sturzfreudigen PC-Gegner anzutreten, bringt wenig Spaß. Warten Sie lieber Codemasters' Downhill Mountainbiking ab.

Extreme Mountain Biking

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	HeadGames
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 75 oder 95 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Stumpfsinn und Qualen auf den Pedalen.

Simulationen

Michael Schnelle



A-10 abgeschossen!

Manchmal ist die Welt so richtig böse. Nach monatelanger Funkstille gab Origin jetzt bekannt, daß die Entwicklung von **A-10 Warthog** eingestellt und die Entwickler-Mannschaft auf andere Projekte verteilt wurde. Damit ist Edeldesigner Andy Hollis (**Gunship**, **Longbow 2**) bereits das zweite prominente Projekt nach **Wing Commander 6** »unter den Händen weggestorben«. Schuld daran ist die neue Origin-Firmenpolitik, sich nach **Ultima 9** ausschließlich auf Online-Aktivitäten zu konzentrieren.

Schade, denn das Jane's-Label, unter dem **A-10** erscheinen sollte, hat auf absehbare Zeit nichts vergleichbares zu bieten. Hollis schaut sich laut Origin nach neuen Ufern innerhalb der Electronic-Arts-Gruppe um. Bleibt zu hoffen, daß er wieder zu dem zurückfindet, was er am besten kann: erstklassige Flugsimulationen designen. Dann wird das geplante **Longbow 3** hoffentlich nicht dasselbe Schicksal ereilen wie **A-10**.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Falcon 4.0	Flugsimulation	1/99	92%
2	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
3	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
4	MechWarrior 3	Mechspiel	7/99	88%
5	X-Wing Alliance	Weltraumspiel	5/99	87%
6	F-22 Total Air War	Flugsimulation	11/98	87%
7	World War 2 Fighters	Flugsimulation	1/99	86%
8	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
9	Israeli Air Force	Flugsimulation	11/98	86%
10	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
11	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
12	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
13	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
14	European Air War	Flugsimulation	12/98	84%
15	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
16	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
17	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
18	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
19	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	12/98	83%
20	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	11/98	83%
21	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
22	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
23	Interstate ´76	Simulation	10/97	83%
24	Starsiege	Mechspiel	5/99	78%
25	Red Baron 3D	Flugsimulation	2/99	78%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Die MiG im Genick

MiG Alley

Empire hat ein Herz für Hardcore-Flieger: Die Düsenjäger in MiG Alley fordern selbst gestandene Profi-Piloten bis zum Äußersten.

Am 8. November 1950 fand über Korea der erste Luftkampf zwischen zwei Düsenjägern statt, den ein amerikanischer F-80-Pilot für sich verbuchen konnte. Als US-Flieger dürfen Sie sich mit Empires MiG Alley jetzt selbst in den Himmel über Korea schwingen.

Kampf dem Realismus

Neben der propellergetriebenen Mustang fliegen Sie mit Kampfjets der ersten Stunde wie F80C, Thunderjet und F86A Sabre gegen aggressive russische MiGs an. Die archaischen US-Rumpelkisten sind durch technische Mankos wie Schubverzögerung und generelle Flatterigkeit nur äußerst schwer in der Luft zu halten. Bei jeder engen Kurve geraten die Mühlen ins Trudeln. Oft hilft nur der Griff zur Cheat-Taste, um einen drohenden Absturz in die unspektakulären Landschaftspolygone zu verhindern. Wenn Sie mit viel Übung den Flieger einigermaßen sicher in der Luft halten, müssen Sie nur noch die wendigeren Gegner ausmanövrieren und mittels MG vom Himmel holen.

Alles nach Plan

Zwischen den Flügen erwartet Sie eine iconüberladene Karte von Korea, auf der Sie die weiteren Einsätze planen. Hier wählen Sie Ziele wie Depots, Brücken oder Versorgungswege aus. Sobald Sie oder die CPU alle Aufträge erteilt haben, dürfen Sie sich einen Flug aussuchen, an dem Sie selbst teilnehmen. MIC

Mick Schnelle



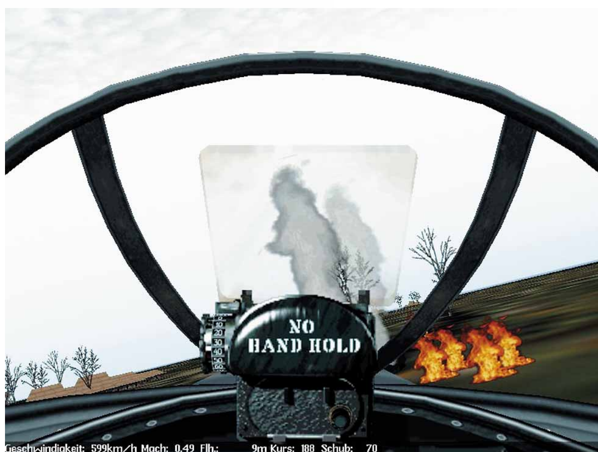
Akkurat, aber öde

Wieso hat sich Empire ausgerechnet den Korea-Krieg ausgesucht? Die Waffensysteme dieser Epoche waren für die schnell fliegenden Düsenjäger ungeeignet. Eine starre Kanone mit Mach 1 auf hochwendige Ziele abzufeuern ist genauso schwer, wie mit zittriger Hand einen Faden ins Nadelöhr zu bringen.

Ein dickes Lob gebührt der realistisch simulierten Flugphysik. Selbst an die Schubverzögerung bei Vollgas hat das Team gedacht. Flughistoriker finden in MiG Alley eine akkurate Umsetzung des Koreakrieges. Wenn Sie jedoch wie ich Flugsimulationen eher aus Spaß denn technischem Interesse spielen, werden Sie an MiG Alley nur wenig Freude haben.



Heftig beschießt die gegnerische Flak unseren Jäger, der durch einen Glückstreffer einen feindlichen Piloten vom Himmel geholt hat.



Wenige Meter über dem Boden haben wir mit unserem MG eine Stellung zerstört.

MiG Alley

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Empire
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 250 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

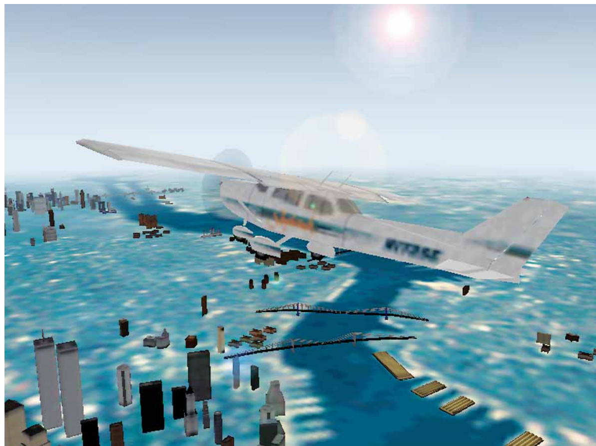
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Realistische, aber fade Flugsimulation.

Fly

Einfach nur abheben und fliegen.



Im New-York-Szenario fliegen Sie über untexturierte Polygon-Klötze.

Wie der Luftraum über Frankfurt wird auch der Markt für zivile Flugsimulationen langsam eng. Mit **Fly** bemüht sich nun schon das vierte Programm, den Alltag eines Verkehrspiloten möglichst akkurat wiederzugeben. Sie dürfen insgesamt fünf Zivilmaschinen steuern, darunter die bekannte Cessna 172R Skyhawk und die zweimotorige Piper Navajo Chieftain. Als Fluggebiet steht die ganze Welt offen, 9.700 Airports erwarten Ihren Anflug. Wirklich detailliert werden allerdings nur fünf Gebiete wiedergegeben: San Francisco, New York, Dallas, Los Angeles und Chicago. Flugpläne und -bedingungen lassen sich komfortabel erstellen, Funkfrequenzen können Sie einfach per Mausklick anwählen. RS

Rüdiger Steidle

Kein Überflieger

Fly kann seinen Konkurrenten nicht das Wasser reichen: Die Grafik ist bei Flight Unlimited 2 besser, die Fluggebiete sind bei Pro Pilot detaillierter und der Realismus ist, wegen des fehlenden Schadensmodells, auch nicht überragend. Was ich außerdem vermisse, sind Missionen, die den grauen Fliegeralltag etwas auflockern könnten. Warten Sie lieber auf den Flight Simulator 2000.

Fly

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 400 MByte bis 1,6 GByte
Spieler:	Einer bis acht (Internet)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Open GL ● Power VR ○ Rendition

Pentium II/233	Pentium II/400	Pentium III/550
32 MByte, 2fachCD	64 MByte, 4fachCD, 3D-Karte	128 MByte, 4fachCD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Simulation ohne spaßfördernde Elemente.

Adventures

Martin Deppe



Das Auge spielt mit

Vor ein paar Tagen habe ich das Strategiespiel **Heroes of Might & Magic 3** durchgespielt – inklusive der versteckten Kampagne (wie Sie die finden, steht übrigens auf Seite 142 im Tips&Tricks-Teil). »Arbeitslos« und noch ganz hingerissen von den tollen Rundenschlachten ums Fantasyland Erathia, wollte ich mich gleich auf das Rollenspiel **Might & Magic 7** stürzen, das in der gleichen Welt angesiedelt ist.

Doch ein Blick in die Testversion hat mich eines Besseren belehrt: Wer heutzutage noch eine dermaßen antike Grafik abliefert, vergrault seine Kundschaft. Leute, zumindest die Quake-1-Engine kann so teuer nicht mehr sein. Und Grafiker auch nicht – die fahren ihre Lohnkosten durch höhere Verkaufszahlen dicke wieder ein. Dieses Sparen am falschen Ende hat das Rollenspiel-Genre bereits einmal in die Bedeutungslosigkeit getrieben. Daß es **Might & Magic 7** trotzdem in unsere Charts geschafft hat, verdankt es nur seiner Komplexität und epischen Story.

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Baldur's Gate	Rollenspiel	2/99	89%
3	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
4	Grim Fandango	Adventure	1/99	88%
5	Diablo	Rollenspiel	–	88%
6	Outcast	Action-Adventure	8/99	87%
7	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
8	Dark Project	Action-Adventure	2/99	86%
9	Floyd	Adventure	12/97	86%
10	Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	85%
11	Everquest	Online-Rollenspiel	6/99	85%
12	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
13	Fallout 2	Rollenspiel	1/99	83%
14	Lands of Lore 3	Rollenspiel	5/99	83%
15	Silver	Action-Adventure	5/99	82%
16	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
17	Ultima Online – T2A	Online-Rollenspiel	2/99	80%
18	Discworld Noir	Adventure	8/99	79%
19	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
20	Abe's Exoddus	Action-Adventure	1/99	77%
21	Quest for Glory 5	Adventure	4/99	76%
22	Might & Magic 7	Rollenspiel	NEU	75%
23	Nightlong	Adventure	11/98	74%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Return to Krondor	Rollenspiel	4/99	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Macht, Magie und miese Monster

Might & Magic 7

Das Routine-Rollenspiel Might & Magic geht in die siebte Runde. Als Monstermetzger zwischen den Fronten dürfen Sie sich diesmal für Gut oder Böse entscheiden.

Kaum 15 Monate sind seit dem Release von Teil 6 ins Fantasy-Land gangen, da legt New World Computing den nächsten Sproß ihrer Rollenspiel-Reihe vor. Massig Monster, jede Menge Quests und die schlechteste 3D-Engine des Jahres erwarten Sie in Might & Magic 7.

Schloß zu gewinnen

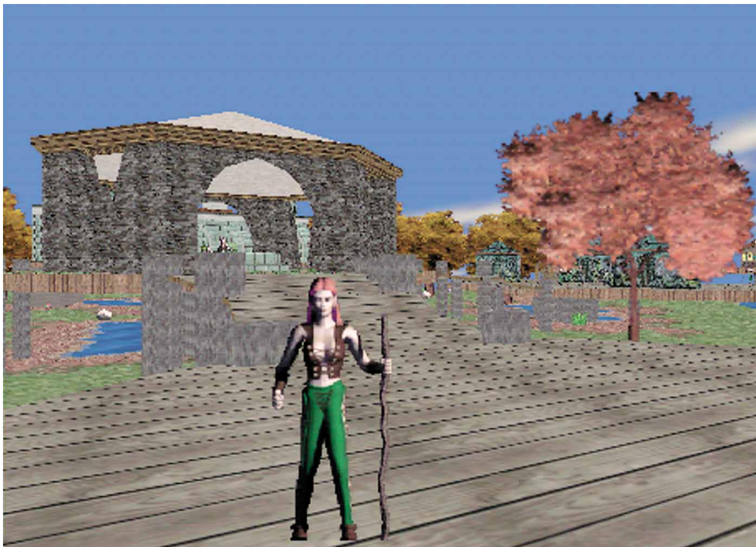
Vor das Abenteuer haben die Entwickler die gewohnt komplexe Charaktergenerierung gesetzt. Sie statten vier Helden mit erwürfelten Attributwerten aus und verpassen ihnen Magiekenntnise und Spezialskills wie »Fallen entschärfen«. Dann geht's schon auf ein idyllisches Inselchen, wo Sie an einem Wettbewerb besonderer Art teilnehmen. Sie müssen eine Handvoll Gegenstände auftreiben, um ein waschechtes Schloß zu gewinnen. Dummerweise liegen die meisten Objekte in irgendwelchen dunklen Kellern, bewacht von übellaunigen Monstern. Mit etwas Fleiß werden Sie der Bestienscharen bald Herr und finden auch Goldstücke, die Sie in bessere Waffen und neue Erfahrungsstufen investieren.

3D – ojeh!

Vollmundig preist New World Computing die veraltete Grafik als »3D-beschleunigt« an. Doch die einzige Verbesserung, die Ihnen die Direct-3D-Engine tatsächlich bietet, sind leidlich gefilterte Texturen. Ansonsten fehlten den Grafikern selbst die elementarsten Beschleunigerkenntnisse. Wie sonst wäre es zu erklären, daß die Kleidung der NPCs in der Hardware-Fassung immer dieselbe Farbe hat. Im Software-Modus werden immerhin vier verschiedene Farben geboten. Landschaft und Häuser bestehen aus nur wenigen Polygonen, die mit Standardtexturen überzogen sind –



Kenner des Vorgängers identifizieren auf den ersten Blick die alte Benutzeroberfläche. Unten sehen Sie Ihre vier Helden samt Magie- und Hitpoints, darüber die simpel gestaltete 3D-Ansicht.



Trotz 3D-Karten-Unterstützung wirkt die Landschafts- und Gebäudegrafik erschreckend veraltet (Direct 3D, Riva TNT, 1024 mal 768).

die Gegner stecken gar noch im antiken Bitmap-Zeitalter.

Story mit Pfiff

Der miesen Optik ungeachtet entwickelt sich im Gegensatz zu Teil 6 eine interessante Story, sobald Sie Ihr Schlößchen im Grünen beziehen wollen. Es stellt sich nämlich heraus, daß der Kasten mitten im Feindesland, nahe dem aus Heroes of Might&Magic 3 bekannten Erathia liegt. Menschen und Elfen befehden sich heftig, ein Krieg scheint unausweichlich. Und Erzschurke Archibald Ironfist trachtet mit seinen Nekromanten nach der Königskrone. Als ganz besonderes Schmankerl dürfen Sie im sehr weit fortgeschrittenen Spielverlauf sogar zwischen der guten (Menschen) und der bösen Seite (Necromanten) wählen.



Sobald Sie zur bösen Seite überlaufen, ändert sich das Menüdesign ein wenig.

Massig Monster

Wie in allen Vorgängern hangeln Sie sich anhand Dutzender Unterquests durch das Spiel. Stets müssen Sie einen Gegenstand oder NPC aus einem Gewölbe holen, das natürlich von riesigen Monsterscharen bevölkert ist. Abwechslung von diesem Schema gibt es nicht, echte Rätsel ebensowenig. Nur gelegentlich müssen Sie mal einen Schalter betätigen, der eine Geheimtür öffnet. Dafür bestimmt der Kampf das Spiel. Normalerweise bewegen Sie sich in Echtzeit, doch Sie können jederzeit auf einen Rundenmodus umschalten. Neuerdings darf sich Ihr Trupp, nachdem er seine Angriffe abgeschlossen hat, einige Schritte bewegen.

Klasse Kartenspiel

Die 13 Tavernen bieten einen Spaß ganz besonderer Art, das Kartenspiel Acromage. Über Karten sammeln Sie Vorräte an Steinen, Magie und Edelsteinen an, um einen höheren Turm als der Gegner zu zimmern oder dessen Bauwerk erbarmungslos zu vernichten. MIC

Mick Schnelle



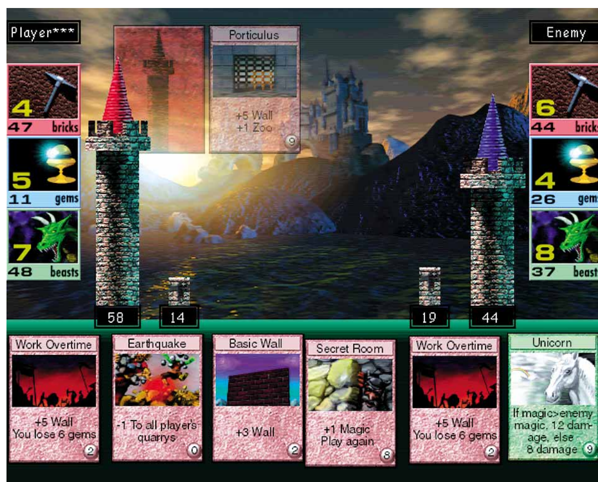
Routiniert und altbacken

Hallo, kann mich irgend jemand bei New World Computing hören? Aufgewacht, meine Damen und Herren, wir haben bereits 1999! 3D-Karten starten in die dritte Generation, und ihr kriegt nicht mal eine Engine hin, die es mit den allerersten 3Dfx-Titeln aufnehmen könnte. Peinlich, peinlich.

Viel Flair, wenig Seele

Nachdem ich Might & Magic 7 die ersten paar Stunden gespielt hatte, wollte ich, von Langeweile geplagt, eigentlich nicht mehr weitermachen. Doch nach und nach begann sich die spannende Story zu entwickeln, und das Spiel entfaltete ein episches Flair. Als ich dann vor der Wahl zwischen Gut und Böse stand, konnte ich kaum noch aufhören. Inzwischen haben sich beide Eindrücke relativiert.

Der Euphorie folgte schnell wieder Ernüchterung. Might & Magic 7 ist erheblich spannender als Teil 6, aber wesentliche Schwächen wurden nicht ausgebügelt. Selbst wenn ich von der üblen Grafik absehe, sind die Quests immer noch seelenlos und wenig überraschend. Das Kartenspiel Acromage hat mir dagegen so viel Spaß gemacht, daß New World Computing ein eigenständiges Produkt daraus machen sollte. Fans des Vorgängers werden Might & Magic 7 lieben, alle anderen sind bei Baldur's Gate & Co. besser aufgehoben.



Das Kartenspiel Acromage erinnert vom Kartendesign ein wenig an Magic – The Gathering und macht fast genausoviel Spaß.

Might & Magic 7

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	New World Computing
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 560 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Open GL ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden



Komplexes, aber verstaubtes Rollenspiel.

Anzeige

Budget

Christian Schmidt



Mann, sehen die alt aus!

Da war diese Mini-Umfrage in der Redaktion: Welche Spiele altern eigentlich am schnellsten? Das Ergebnis war eindeutig: Programme, die vor allem auf schicke Grafik vertrauen, wirken wegen der rasanten Entwicklung schon nach Monaten überholt. 3D-Action und Co. leiden besonders unter dem Zahn der Zeit, vor allem Action-Rennspiele altern so schnell, wie die Autos über die Strecken rasen.

Aber Grafik ist nicht alles. Entscheidend für den Spielspaß ist das Spielsystem; und manche Konzepte, so ergab die oben erwähnte Umfrage, kommen nie aus der Mode. Das flotte Rundendrehen in Rennspielen gehört zweifellos dazu. Das passende Beispiel ist diesen Monat auch schnell bei der Hand: Die Rennspiele aus der Sammlung **Bleifuss Quattro** sehen heute zwar extrem bieder aus; Spaß machen sie aber noch allemal.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Play the Games	Infogrames	11/98	92%
2	Gold Games 3	Topware	11/98	91%
3	Jedi Knight & M.o.t.S.	LucasArts	1/99	90%
4	Age of Empires Gold	Microsoft	6/99	89%
5	C&C 2 Megabox	Westwood	NEU	87%
6	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
7	Adventure Hall of Fame	Interplay	7/99	86%
8	X-Wing vs. TIE Fighter & B.o.P.	LucasArts	1/99	85%
9	Game Gallery	Swing Entertain.	8/99	84%
10	Star Trek Compilation	Interplay	1/99	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	The Curse of Monkey Island	Adventure	6/99	92%
2	Unreal	3D-Action	7/99	91%
3	Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	8/99	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
5	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
6	Incubation	Taktikspiel	4/99	87%
7	F-22 Total Air War	Flugsimulation	5/99	87%
8	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
9	F1 Racing Simulation	Rennspiel	12/98	86%
10	Grand Prix 2	Rennspiel	4/99	85%

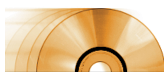
Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Bleifuss Quattro

Viermal Vollgas in Rennspiel-Oldies.



Auf Bonus-CD: Patches zu Bleifuss Fun und Rally

Titel wie Nice 2 und Need for Speed 4 sind heute der Renner, dabei war es die Bleifuss-Reihe, die Fun-Rennspiele Ende 1995 salonfähig gemacht hat. Die ersten beiden Bleißüße unterscheiden sich kaum: Jeweils vier Flitzer treten auf idyllischen Rundkursen gegeneinander an – wer bremst, verliert. Besonderer Clou der Bleifuss-Strecken sind die zahlreichen animierten Objekte rund um den Parcours, die der Welt Leben einhauchen. Noch wilder geht's bei Bleifuss Rally zur Sache. Wieder zu viert unterwegs, schlittern Sie diesmal durch matschige Nebenstraßen. Der letzte im Bunde, Bleifuss Fun, läßt Sie Spielzeugautos aus der Vogelperspektive über halsbrecherische Serpentinen steuern – zahlreiche Hindernisse inklusive. Zu jedem Spiel finden Sie ein Originalhandbuch in der Packung, einige Patches fehlen dagegen. CS

Christian Schmidt
Fröhlich losdüsen

Oldies hin oder her, die Bleifuss-Renner machen einfach Spaß. Klar, mehr als simples Rundendrehen ist nicht drin, dafür geht aber mächtig die Post ab. Bei der Grafik müssen Sie allerdings deutliche Abstriche machen. Zwar existieren für drei der Bleifüsse 3D-Karten-Patches, die liefert Virgin aber nur unvollständig mit. Deshalb haben wir die wichtigsten Updates noch mal auf unsere Bonus-CD gepackt.



Bleifuss Fun: Luftkissenboote und Schikanen sorgen für Überraschung.

Bleifuss Quattro

Preis:	ca. 60 Mark	Hersteller:	Virgin
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS	Festplatte:	ab 30 MByte
Hardware:	Pentium 75, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Bleifuss Rally	Rennspiel	Gut
Bleifuss Fun	Rennspiel	Gut
Bleifuss 2	Rennspiel	Befriedigend
Bleifuss	Rennspiel	Befriedigend

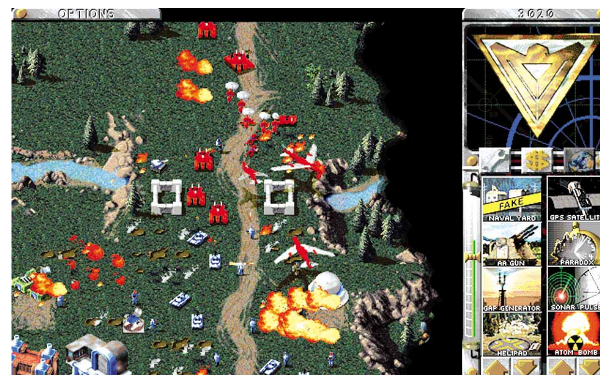
Zusammenfassung: Glück für die Bleifuss-Reihe: Das flotte Fahrgefühl der Rennspiele hat auch nach drei Jahren nicht gelitten; Pech für die Bleifuss-Reihe: Die Grafik dagegen wohl. Rennfans mit schwächeren Computern dürfen trotzdem zugreifen.



Flotte Rennspiel-Serie mit Nostalgie-Charme.

Command & Conquer 2 Megabox

Alle Red-Alert-Schlachten komplett.



Alarmstufe Rot: Die Schlacht um die Ami-Basis läuft auf Hochtouren.

Wenn Hitler nicht an die Macht gekommen wäre, hätte es nie einen Krieg gegeben... Pustekuchen! Das Echtzeit-Strategiespiel Command & Conquer 2 lotet genau dieses Szenario aus, statt der Deutschen zetteln nun die Russen einen Krieg mit den Amis an. Als Kommandant bauen Sie auf Seiten der Alliierten oder der Sowjetunion Ihre Basis auf und lassen Panzer gegen feindliche Stützpunkte anrollen. Als Ressourcen dienen Edelmetall-Felder, Spezialgebäude wie die blitzespuckenden Teslaspulen bringen Würze ins Spiel. Die beiden Missions-CDs Gegenangriff und Vergeltungsschlag warten nochmals mit gut drei Dutzend neuen Missionen und einer Handvoll frischer Einheiten auf. Die Megabox enthält ein umfangreiches Handbuch und eine Truppentabelle. CS

Christian Schmidt
Zu teuer

Zugegeben, Command&Conquer 2 ist ein Klassiker. Trotzdem hat es schon genug Jahre auf dem Buckel, um angesichts moderner Echtzeit-Strategiespiele mächtig veraltet zu wirken. Die Schlachten zwischen Sowjets und Amis sind so fesselnd wie eh und je, aber – trotz Missions-CDs – zu teuer. Denn für 60 Mark bekommen Strategieneulinge auch moderne und genausogute Spiele.

Command & Conquer 2 Megabox

Preis:	ca. 60 Mark	Hersteller:	Westwood
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 40 MByte
Hardware:	Pentium 75, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Gegenangriff	Echtzeit-Strategie-Addon	Sehr gut
Vergeltungsschlag	Echtzeit-Strategie-Addon	Gut

Zusammenfassung: Wenn Ihnen der Echtzeit-Klassiker die 60 Mark wert ist, bekommen Sie einen Batzen Spielspaß: Schon am Hauptprogramm tüfteln Sie eine Weile, die beiden (schwierigeren) Addons werden Sie für weitere Wochen beschäftigen.



Nicht ganz preiswert, aber viel Spiel.

Pepper Pack 2

Fünf Oldies preiswert abzugeben.


Interstate '76: Selbst die schnucklige Ente ist mit Waffen vollgestopft.

Wenn es nach den Machern von Interstate '76 geht, gehören die Straßen der USA in den 70ern motorisierten Selbstjustizlern. In schwerbewaffneten Ami-Schlitten düsen Sie über staubige 3D-Landschaften und bringen Übeltäter zur Strecke, während im Hintergrund funky Musik plätschert. Wenn Sie eher eine ruhige Kugel schieben wollen, empfiehlt sich eine Partie Shanghai. In dem Denkspiel-Klassiker versuchen Sie, aufgeschichtete Spielsteine aufzulösen, in dem Sie passende Paare wegklicken. Das Jump-and-run Pitfall war seinerzeit das erste Windows-95-Spiel, macht mit pixliger Grafik heute aber nichts mehr her. CS

Christian Schmidt

Zweite Wahl

Trotz des gepfefferten Titels: Die Spiele im Pepper Pack schmecken schon reichlich schal. Interstate '76 hat zwar noch nichts von seiner spielerischen Würze eingebüßt, doch grafisch setzt es Schimmel an. Shanghai & Co. sind für Genrefans noch genießbar, haben aber ihr technisches Verfallsdatum bereits sichtlich überschritten.

Pepper Pack 2

Preis:	ca. 30 Mark	Hersteller:	Novitas
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	MS-DOS	Festplatte:	ab 1 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Interstate '76	Simulation	Gut
Shanghai – Große Momente	Denkspiel	Befriedigend
Pitfall	Jump-and-run	Ausreichend
Fire Fight	Actionspiel	Ausreichend
Minigolf	Sportspiel	Mangelhaft

Zusammenfassung: Wenn Sie die knackige Simulation Interstate '76 noch nicht besitzen, dann ist der Pepper Pack für 30 Mark kein Fehlkauf. Die vier anderen Spiele sollten Sie aber nur als Dreingabe betrachten, denn die Langzeitmotivation der Oldies ist zu kurz.



Nicht überragend, aber zumindest günstig.

Warhammer Collection

Taktik-, Strategie- und Echtzeit-Kämpfe.

Fern in der Zukunft kämpfen Menschen gegen Chaos-Krieger, Orks und andere Antagonisten. Die Schlachten werden in Final Liberation und Chaos Gate rundenweise ausgetragen. Während Sie in letzterem einzelne Space Marines bewaffnen, im Kampf steuern und in weitere Missionen übernehmen, lehren Sie in Final Liberation die Ork-Armee mit allerhand massivem Kriegsgerät Mores. In einer Fantasy-Welt angesiedelt ist Im Schatten der gehörnten Ratte. Hier prallen die Truppen in Echtzeit aufeinander. Das neuste Warhammer-Spiel, Dark Omen, fehlt übrigens in der Sammlung, ist aber für 40 Mark einzeln erhältlich. CS

Christian Schmidt

Für Grübler

Schön waren sie ja noch nie, die Warhammer-Spiele, aber inzwischen sehen sie doppelt veraltet aus. Wenn Sie sich vom unansehnlichen Äußeren nicht abschrecken lassen, werden Sie eine Menge Spaß mit den kniffligen Taktikspielen haben. Das durchdachte Spielprinzip funktioniert nach wie vor prächtig.

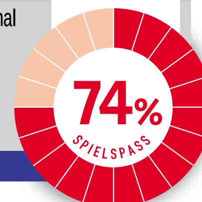

Chaos Gate: Ein Chaos-Krieger überrascht unsere Space Marines.

Warhammer Collection

Preis:	ca. 30 Mark	Hersteller:	Mindscape
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ab 50 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16 MByte RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Final Liberation	Taktikspiel	Gut
Chaos Gate	Taktikspiel	Gut
Im Schatten der gehörnten Ratte	Echtzeit-Strategie	Ausreichend

Zusammenfassung: Taktiker dürfen sich freuen: Mit Final Liberation und Chaos Gate bekommen Sie zwei feine rundenbasierte SF-Strategiespiele mit ordentlich Tiefgang. Im Schatten der gehörnten Ratte fällt dagegen spielerisch und qualitativ etwas aus dem Rahmen.



Ideal für anspruchsvolle Strategen.

Sparend Spielen

Aktuelle Budget-Spiele

Auf einen Blick: Alle neuen Sonderangebote und Sparpakete.

Gar nicht so leicht, beim ständigen Kommen und Gehen auf dem Markt der Budget-Spiele den Überblick zu behalten. Zum Glück gibt's unsere Liste: Hier finden Sie alle preiswerten Neuheiten zusammen mit den wichtigsten Infos, die Ihnen bei der Kaufentscheidung helfen sollen. Auf besonders interessante Spiele und Compilations gehen wir wie immer gesondert im Testteil ein. CS



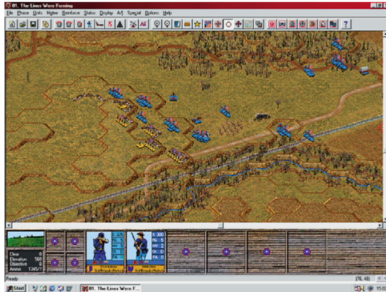
Dark Omen: Spannende Echtzeit-Schlachten in frei drehbaren 3D-Landschaften.

	Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
	Anstoss 2	Fußballmanager	83%	1997	10/97	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Arcade Pool 2	Sportspiel	-	1998	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Bleifuss Fun	Rennspiel	72%	1997	11/97	Bleifuss Quattro (Comp.)	60 Mark	(040) 89 70 33 33
	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Bleifuss Rally	Rennspiel	79%	1997	1/98	Bleifuss Quattro (Comp.)	60 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Civil War Generals 2	Taktikspiel	67%	1997	12/97	Sierra Originals	30 Mark	(06103) 99 40 40
	Civilization 2	Strategie	90%	1996	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
NEU	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	88%	1995	-	C&C Megabox (Comp.)	30 Mark	(0190) 57 23 33
NEU	Command & Conquer 2	Echtzeit-Strategie	87%	1996	-	C&C 2 Megabox (Comp.)	60 Mark	(0190) 57 23 33
	Constructor	Aufbauspiel	85%	1997	10/97	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Descent 2	3D-Action	81%	1996	-	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	-	Diablo + Hellfire (Comp.)	30 Mark	(06103) 99 40 40
NEU	Emergency	Strategie	56%	1998	7/98	Games & Fun x2 (Comp.)	50 Mark	(0621) 48 28 66 33
	Forsaken	3D-Action	84%	1998	5/98	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Freespace + Silent Threat	Weltraumspiel	85%	1998	8/98	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	Grand Touring	Rennspiel	50%	1999	3/99	Empire Hammerpreis	30 Mark	(089) 85 79 51 38
	Heroes of Might & Magic 2	Strategie	77%	1997	-	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Interstate '76	Simulation	83%	1997	10/97	Pepper Pack 2 (Comp.)	30 Mark	(0531) 21 53 40
NEU	Knights and Merchants	Aufbauspiel	80%	1998	10/98	Games & Fun x2 (Comp.)	50 Mark	(0621) 48 28 66 33
	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	85%	1998	5/98	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Mana	Echtzeit-Strategie	69%	1998	1/99	Virgin White Label	25 Mark	(040) 89 70 33 33
	MAX 2	Strategie	77%	1998	9/98	Virgin White Label	20 Mark	(040) 89 70 33 33
NEU	Panzer General 3D	Taktikspiel	82%	1997	12/97	War Pack (Comp.)	30 Mark	(089) 61 30 92 35
NEU	Sanitarium	Adventure	73%	1998	8/98	Dreamforge	30 Mark	(01805) 25 83 83
NEU	Silent Hunter	U-Boot-Simulation	77%	1996	-	War Pack (Comp.)	30 Mark	(089) 61 30 92 35
NEU	Soldiers at War	Taktikspiel	67%	1998	6/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(089) 61 30 92 35
NEU	Team Apache	Flugsimulation	72%	1998	8/98	War Pack (Comp.)	30 Mark	(089) 61 30 92 35
	Transport Tycoon Deluxe	Strategie	-	1995	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65
	Turok	3D-Action	84%	1997	11/97	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
	Uprising	Actionspiel	83%	1997	1/98	Game Gallery (Comp.)	70 Mark	(01805) 33 55 55
NEU	Wall Street Trader	Wirtschaftssimulation	-	1998	-	Eidos Premier Collection	40 Mark	(01805) 22 31 24
NEU	Warhammer 40K: Chaos Gate	Taktikspiel	75%	1998	12/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(089) 61 30 92 35
NEU	Warhammer 40K: Fin. Liberation	Taktikspiel	79%	1998	2/98	Warhammer Collection (Comp.)	30 Mark	(089) 61 30 92 35
NEU	Warhammer: Dark Omen	Echtzeit-Strategie	86%	1998	4/98	EA Classics	40 Mark	(0190) 57 23 33
	XCOM Apocalypse	Taktikspiel	76%	1997	-	Microprose Smile & Buy	30 Mark	(01805) 25 25 65

Kurztests

Informieren Sie sich kurz und knapp über mäßige Spiele und 08/15-Addons.

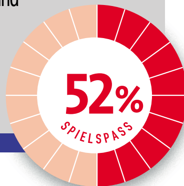
Battleground 9: Chickamauga



Häßliche Pixelarmeen im Gefecht.

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 100 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		

Christian Schmidt: »Nichts Neues im Lande Battleground: Sie kommandieren Bürgerkriegsarmeen rundenweise über Hexfelder und sorgen für Nachschub und hohe Moral. Taktisch anspruchsvoll, aber zu häßlich und zu kompliziert.«



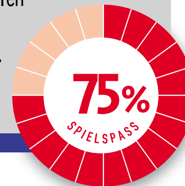
PGA Championship Golf '99



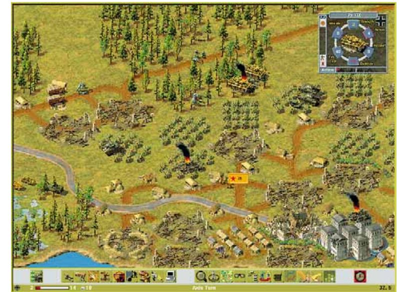
Chris puttet, die KI-Spieler sehen zu.

Genre:	Golfsimulation	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortg.	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis 64 (an 1 PC, Netzwerk, Intern.)		

Christian Schmidt: »Das neue PGA Golf hat nichts, was andere Golfspiele nicht auch hätten. Der Kursdesigner und die Polygonfiguren sind gut gelungen, die Grafik sieht dagegen recht blaß aus. Für ein paar Schläge zwischendurch gut geeignet.«



Eastern Front 2



Eastern Front 2 spielt sich extrem zäh.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an 1 PC, E-Mail, Netzw.)		

Rüdiger Steidle: »Großes Buh! an Talonsoft, die nun zum dritten Mal das gleiche angestaubte System verwursten. Es wurden nur die marginalen Verbesserungen aus Western Front übernommen. Lohnt nur, wenn Sie keinen der Vorgänger besitzen.«



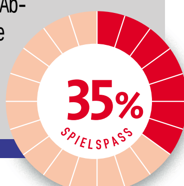
Battle of Britain



Die Icon-Kämpfe laufen automatisch ab.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Profis	System:	Win 95
Preis:	ca. 90 Mark	Sprache:	Englisch
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, E-Mail)		

Rüdiger Steidle: »Britische oder deutsche PC-Kommandanten spielen die Luftschlacht um England nach. Sie planen komplizierte Abfangmanöver und Einsätze, die in der nächsten Runde automatisch ablaufen. Nur für Hardcore-Strategen.«



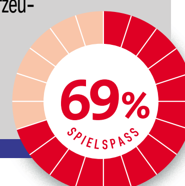
Swing Plus



Swing gibt's jetzt auch mit Missions-Modus.

Genre:	Strategie	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Einst., Fortg.	System:	Win 95
Preis:	ca. 70 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer bis zwei, bis acht (Netzwerk)		

Rüdiger Steidle: »Software 2000 mixte für Swing Elemente aus Tetris und Puzzle Bobble. Die Plus-Version erweitert das suchterzeugende Spielprinzip um einen kniffligen Missionsmodus. Für Profis leider keine große Herausforderung.«



Passage 3



Zumindest sind die Steine schön bunt.

Genre:	Denkspiel	Hersteller:	Gekko
Anspruch:	Einsteiger	System:	Win 95
Preis:	ca. 20 Mark	Sprache:	Deutsch
Spieler:	Einer		

Christian Schmidt: »Mau Mau trifft auf Brettspiel: Sie legen auf dem Spielfeld Steinchen an Steinchen, solange entweder Farbe oder Symbol mit dem Nachbarstein übereinstimmen. Vier Spielvarianten bringen ein klein wenig Abwechslung.«



Post von Profispielern

Leserbriefe

»Deutschland: Spielezwerg« hieß unsere Reportage zur Situation der deutschen Entwickler-Szene. Auch unsere Leser sind nicht immer ganz überzeugt von den Spielen aus heimischer Produktion.

Deutsche Entwickler

Der Report zum Stand der deutschen Entwicklerszene hat mir richtig gut gefallen. Ich finde es schon seit langem höchst merkwürdig, daß hierzulande jede Menge Spiele verkauft werden und die Spielefans in Deutschland – anders als die Amerikaner mit den lächerlichen »Jagdsimulationen« – auch auf Qualität achten, das Niveau der Eigenentwicklungen aber relativ niedrig ist. Tja, mit irgendwelchen Fußball-Managern kann man eben kein Knowhow für international konkurrenzfähige Action- oder Strategiespiele aufbauen. *Thomas Schneider*

Ich habe mit Interesse den Bericht zur Spiele-Entwicklung in Deutschland gelesen. Eigentlich sagen es schon die Titel: Der Planer, Das Amt, Vermeer, Der Patrizier, Airline Tycoon, Die Fugger oder Pizza Syndicate… Diese Programme möchte man nicht nur im Ausland nicht kaufen, auch hierzulande treiben die einem nur Mitgefühl oder Mitleid für diese Branche ein! Ständig wird auf immer denselben schlafmützigen Ideen herumgeritten, und Grafik sowie Design sind hundsmiserabel. Das einzige Spiel, das meine Hochachtung gefunden hatte, war Turrican von Factor 5: superbes Gameplay, klasse Grafik und Megasound von Chris Hülsbeck. *Carsten Ottlingen*

Ich bin Fan von Aufbauspielen wie Anno 1602 oder Die Siedler 3, und ich muß ehrlich sagen: Mir ist es völlig egal, ob sich diese Programme auch woanders verkaufen oder nicht. Solange Sunflowers und Blue Byte genug verdienen, um einen Nachfolger zu entwickeln, ist mir der Rest ziemlich egal. Ich stimme euch zu, daß PC-Spiele aus Deutschland längst nicht immer mit der internationalen Konkurrenz mithalten können – aber solange Titel erscheinen, die ich persönlich mag und viele andere ebenfalls, ist das doch nicht weiter wichtig. *Alex Mors*

Man kann doch Deutschland nicht mit den USA vergleichen! Es ist doch nur logisch, daß hierzulande viel weniger Titel produziert werden als in Amerika. Dort gibt es ja auch ein Vielfaches an Spielefirmen. Ein fairer »Gegner« wäre da schon Europa: Rechnet man die in Europa erschienenen Titel zusammen, erreichen wir in etwa die Spielanzahl der USA. Also gibt es zwischen Europa und Nordamerika diesbezüglich nicht allzu große Differenzen. *Martin Mapyka*

GameStar Was den Vergleich Amerika – Deutschland – Europa betrifft: Klar, in den USA werden natürlich mehr Spiele entwickelt als hierzulande. Aber auch in England ist der Ausstoß größer. Und das, obwohl die Bevölkerungszahl dort niedriger ist. Außerdem ist vor allem die Vielfalt in den Vereinigten Staaten größer. Dort werden eben nicht nur – wie hier – ganz bestimmte Genres programmiert, sondern beispielsweise auch viele Simulationen. Dadurch entsteht auch Knowhow in anderen Spielegattungen, und die Entwickler können flexibler auf Trends reagieren.

Kingpin

Ich habe schon auf Kingpin gewartet, als der erste Artikel bei euch rauskam. Und was muß ich in der letzten Ausgabe lesen? Da wird es bis zum letzten Punkt niedergemacht. Sicherlich ist das Spiel grausam. Es sollte nicht in Kinderhände, und die Hersteller haben mit der Werbung einen Fehler gemacht. Aber das ist noch lange kein Grund, es als geschmacklos abzustempeln. *Tobi Gauderer*

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail:
brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD wenden Sie sich bitte an:
cd@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.

Ich bin verwundert. Nach all der Aufregung wegen der Werbung findet ihr das Spiel im Preview nur noch geschmacklos. Ich habe den Eindruck, daß ihr das schreibt, was die Leser finden. Die Leser finden es schlimm, ihr auch. Die Leser finden es gut, ihr auch. Komisch. Ich jedenfalls werde mir Kingpin ganz bestimmt kaufen. *Rene Fischer*

Die Macher von PC-Spielemagazinen sollten objektiv, fair und unvoreingenommen an ein Spiel herangehen. Oder sie können, wie bei Kingpin, diese Grundsätze vergessen und auf das Spiel einprügeln, wie die Akteure aufeinander in eben diesem Spiel. Kingpin besticht durch eine dichte Atmosphäre und ein etwas anderes Spielprinzip. Half-Life brachten diese Attribute den Titel »Spiel des Jahres« (und eine Indizierung) ein, Kingpin wird zum »Schwachsinn«. Daß in Deutschland eine immer stärker werdende Zensur unter dem Deckmäntelchen des Jugendschutzes betrieben wird, ist ja schlimm genug. Daß sich einige Medien vor diesen Karren spannen lassen, finde ich ekelerregend. *Markus Dietrich*

Wie kann man nur so eine sinnlose Blutorgie programmieren. Okay, manche Leute lieben diese Spiele, doch wie viele sind das? Ich jedenfalls bin überzeugt, mit diesem Spiel kommt Xatrix nicht besonders weit. Die Grafik ist zwar sehr gut, aber daß man Gliedmaßen mit einem Schrotgewehr abschießen kann, ist das grausamste, was ich jemals in einem Spiel gesehen habe. *Kersten Schröder*



Team Fortress 2: »Beeindruckende Animationen – da kann kein anderes Actionspiel mithalten.«

GameStar Kingpin, die dritte: Nachdem sich in den beiden vorigen GameStar-Ausgaben fast alles um die Anzeige gedreht hatte, haben uns diesmal vor allem Zuschriften zur Preview erreicht. Wir halten es nach wie vor für eine gefährliche Entwicklung, wenn die Hersteller von 3D-Actionspielen die Gewaltschraube aus falsch kalkulierter Verkaufsförderungs-Denke weiterdrehen. Das führt eher zum Gegenteil: Zu grausame Spiele könnten sich bald in den USA und Europa nicht mehr verkaufen lassen – nicht von ungefähr hat der amerikanische Präsident nach dem Littleton-Massaker auch Computerspiele angegriffen. Wenn aber 3D-Actionspiele derart in Verruf geraten und deshalb langfristig einfach kein Geld mehr abwerfen, droht der Niedergang eines der beliebtesten Genres.

Team Fortress 2

Den Artikel zu Team Fortress 2 fand ich echt klasse! Ich habe auch Zugang zum Internet und freue mich schon darauf, trotz der hohen Hardware-Anforderungen. Ich findet, ihr könntet ein bißchen mehr aus der Online-Szene schreiben, denn es interessiert bestimmt auch noch ein paar andere. Ich hoffe, daß Team Fortress 2 nicht gleich indiziert wird. Ich bin immer noch ziemlich enttäuscht,

daß es hier nur die deutsche Version von TF-Classic gibt. *Patrick Gundersdorff*

Ich bin schon seit längerem ein echter Fan von Half-Life, und da haben mich Preview und Video zu Team Fortress 2 so richtig begeistert. Es ist ja wirklich unglaublich, mit was für beeindruckenden Animationen sich die Soldaten, etwa der MG-Schütze, durch die Levels bewegen – meiner Meinung nach kann da so schnell kein anderes Actionspiel mithalten. Hoffentlich kommt dieses Wunderwerk der Bewegungsabläufe so schnell wie möglich raus. Wenn dann auch noch die KI der Bots hält, was Valve verspricht, dann weiß ich jetzt schon, welches Programm ich im Frühjahr 2000 daddeln werde. *Andreas Weser*

Designer's Summit

Danke für die wohlige Gänsehaut, die ich beim Vorspann des GameStar Designer's Summit hatte. Der Schnitt ist wirklich super, von der Vertonung mal gar nicht zu reden. So ein »Treffen der Giganten« hat wahrscheinlich noch niemand auf die Beine stellen können! Übrigens: Nachdem sich Louis Castle derart für Massively-Multiplayer-Spiele ausgesprochen hat, fände ich es super, wenn ihr dazu eine eigene Rubrik aufziehen könntet. *Jan Schramm*

GameStar Derzeit erscheinen noch nicht so viele Massively-Multiplayer-Spiele, als daß sich eine eigene Rubrik lohnen würde – die einzigen wirklich erfolgreichen sind nach wie vor Ultima Online und Everquest. Sobald aber mehr derartige Programme erscheinen, könnte sich das durchaus ändern.



Designer's Summit: »Treffen der Giganten«.

Rock'n Ride

Als ich den Bericht über den »Rock'n Ride«-Stuhl gelesen hatte, war ich platt – ich wußte gar nicht, daß es so etwas gibt. Also habe ich mich kurz entschlossen mit der Firma Cyberspace in Verbindung gesetzt, und etwa zwei Wochen später bastelte ich an meiner neuen Errungenschaft. Heute rase ich bei Nice 2 oder Need for Speed 3 durch die Landschaft oder mit Forsaken durch die Höhlen. Das Fahr- und Schwebgefühl ist einfach genial. Ich finde es super, daß ihr öfters so ausgefallene Sachen testet. *Hartmut Hirner*

GameStar Machen wir doch gerne – wobei es uns ehrlich gesagt überrascht, daß sich jemand dieses zwar originelle, aber doch recht unhandliche Gestühl in die Privatwohnung gestellt hat. Vermutlich mußten Bett und Kleiderschrank auf den Balkon weichen...

Die dunkle Bedrohung

Wie GameStar in letzter Zeit testet, ist mir nicht ganz verständlich. Da werden wirklich gute Spiele wie Star Wars: Die dunkle Bedrohung mit lächerlichen 58 Prozent abgetan, oder das Formel-1-Spiel von Eidos verrissen. Testet ihr die Spiele überhaupt, oder schaut ihr euch nur die Schachteln an? Wenn jemand natürlich von Natur aus etwas gegen Star Wars oder die Formel 1 hat, wird mir klar, warum die Testergebnisse so schlecht ausfallen. Vielleicht wäre es besser, die Spiele von Leuten testen zu lassen, die nicht voreingenommen sind. *Peter Hoschi*

GameStar Ganz im Gegenteil: Wir werten so kritisch, weil wir uns die Spiele ganz genau ansehen, anstatt den offiziellen Herstellerangaben blind zu vertrauen. Bei GameStar wird auch nie ein Star-Wars-Hasser ein Krieg-der-Sterne-Spiel testen, und an Formel-1-Simulationen kommt kein Radfahrer – sondern nur ein Experte des Genres.

Wenn ein Titel aber schlicht und einfach schlecht ist, hilft das halt alles nichts: Selbst der größte Lichtschwert-Fan in der Redaktion wird angesichts der Mängel beim Episode-1-Adventure kein Auge zudrücken – und schon gar nicht alle beide.

Die Gewinner 7/99

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 7/99, S. 178: Konrad Gadzicki, Achim • Tobias Knüttel, Dierdorf • Andrè Kunzmann, Leipzig • Ralf Brandes, Hamburg • Christian Süssenbach, Hettingen • Sebastian Hollerbach, Buchen-Hain • Rasmus Egge, Ritterhude • Heike Schenkelberg, Duisburg • Felix Ramming, Reichenberg • Sion Schweigert, Limbach • Fabian Baresik, Rödental • Andreas Geißer, Nürnberg • Sebastian Geiger, Wehrheim • Heiko Batzill, Neuhausen • Christoph Seger, Ebertsheim • Ulf Bekke, Bocholt • Martin Selke, Hannover • Thorsten Bender, Dortmund • Thomas Huber, Leimen • Jan Seiwert, Ensdorf • Fabian Englich, Moers • Tobias Neukirchner, Rehau • Florian Schwenck, Münsterdorf • Stephan Gottschalk, Neumünster • Stephan Apitz, Berlin • Michael Teske, Remscheid • Patrik Bauer, Ingenheim • Heiko Fischer, Stuhr • Tobias Steinberger, Illmünster • Tim Krawosak, Gelsenkirchen • Hannes Fuchs, Marquardt • Martin Milster, Templin • Dominik Abs, Wuppertal • Michael Gabold, Oerlenbach • Herbert Liczner, Bonn • Dave Hoffmann, Dedelow • Rerno Hauser, CH-Illnau

Langeweile

Ich lese seit geraumer Zeit GameStar und stelle fest, daß ihr monatlich eine beträchtliche Menge an Soft- und Hardware zu testen und das Ergebnis der Leserschaft zu präsentieren habt. Wenn ihr dermaßen viel zu testen habt, vergeht euch dann nicht der Spaß am Spielen? Ich habe mir in den letzten 14 Monaten eine Anzahl PC-Spiele gekauft und muß feststellen: Je mehr Programme sich ansammeln, desto geringer wird meine Lust, eines zu starten. Weder Ultima Online noch Unreal, StarCraft oder Baldur's Gate konnten mich langfristig vor den Monitor fesseln. *Mario Zechner*

GameStar Mittlerweile ist die GameStar-Redaktion ganz schön angewachsen, so daß sich eher der gegenteilige Effekt ergibt, und gerade im Sommer zuwenig Spitzenspiele pro Redakteur eintrudeln. Ausgewachsene Prügeleien sind derzeit zwar noch die Ausnahme, aber gezielte Bestechungsgelder an den Postboten (Ein Zehner für »Direktauslieferung«) haben sich bewährt. Aber stimmt, zuviel Süßes verdirbt den Appetit. Im Zweifel empfehlen wir die Begrenzung auf wirklich gute Spiele – dabei helfen wir gerne mit präziser Kaufberatung durch Tests, die klarmachen, ob das jeweilige Spiel für Sie in Frage kommt. PS

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

Koordination: Anja Bek

Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion:
Martin Deppe (md, ltd. Redakteur), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs) Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Hardware-Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Walter Reindl (wr)

CD-ROM-Redaktion: Jörg Spormann

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Grafik und Layout: Thomas Piller, Sandra Strehle

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Heinrich Lenhardt (hl, USA-Korrespondent),
Anita Blockinger (Layout)

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671), Andrea Banko (-691)

Anzeigenassistenz: (-670)

Leitung Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (-135),
Verena Schieder (-740), Fax (-619, -328)

Digitale Anzeigenannahme: Thomas Wilms (-604), Martin Mantel (-780), Fax: (-619, -328)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Global Solutions, Edward Tijdink, 29/30 Kingston Road, Staines, Middlesex TW18 4QG, Tel.: +44/1/784/210/210, Fax: 202. **Frankreich:** IDG Global Solutions, Frédéric Bonnin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedes 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: +33/1/4904/7900, Fax: 7830. **USA, Osten:** IDG Global Solutions, Johanna O'Connor, Chip Zabrowski, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: +1/508/879/0700, Fax: 820/1639. **USA, Westen:** IDG Global Solutions, Fritz Schrichte, Alessandra Glahome, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: +1/415/676/3000, Fax: 331/0881. **Hongkong:** World Expo Global Solutions, Erica Cheng, Suite 1016-19, Mount Parker House, 111 King's Road, Quarry Bay, Tel.: +852/2527/9338, Fax: 2529/9956. **Japan:** IDG Global Solutions, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.4F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, Tokio 102, Japan Tel.: +81/3/3222/6465, Fax: 5275/3978. **Singapur:** Asia Computerworld Global Solutions, Lorraine Lim, 80 Marine Parade Road, #17-01 A Parkway Parade, Singapore 44 92 69, Tel.: +65/345/8383, Fax: 7097. **Taiwan:** IDG Global Solutions, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Taiwan R.O.C., Tel.: +886/22501/9501, Fax: 22503/6494. **Korea:** Far East Marketing Inc., Kelly Kim, Rm. 1806/7 Golden Tower Bldg. 191, 2-ka. Choongiungro Seodaemun-ku. Seoul, Korea, Tel.: +82/2/364/4182, Fax 4184. **Indien:** Raghavan Associates, Ajay Sekhar, #3, 1st Floor, Sapthagiri Apartments 83, T.T.K. Road, Alwarpet, Chennai-60 00 18, Tel.: +91/44/4995087, Fax: 4995014

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Olivierstr. 23, A-5026 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/62 00 89; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, CH-9024 St. Gallen, Tel.: 071/3 14 06-15, Fax: 071/3 14 06-10.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark, 690 ÖS, Jahres-Studentenpreis 84,00 DM (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/ 20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

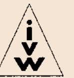
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Heckel Druck + Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Verkaufte Auflage (IVW Q II/99) 265.520

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Website: www.gamestar.de

Inserentenverzeichnis und Service-Nummern

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Ahrens & Wenner GbR	69	49	07141/895656	07141/821238	keine Angabe
Alternate Computervers.	30/31,32/33	23	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
Asus GmbH	19	46	02102/95990	-	http://www.asuscom.de
Call & Play	83	39	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/ callnplay
CDV Software GmbH	13	29	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
ComputerProfis GmbH	114/115	26	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Conitec GmbH	69	4	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	15	30	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Data Becker GmbH	55, 86/87	33, 34	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Dell Computer GmbH	51	41	06103/9710	06103/971640	http://www.dell.de
Electronic Arts Germany	2.US, 3, 37	18, 35	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
Fortknox	129	45	01805/3678566	01805/3678319	keine Angabe
Game it!	197	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gameware	69	40	0043/512392626	0043/512390397	keine Angabe
Gigabell AG	105	17	069/170840	069/1708433	http://www.gigabell.net
GT Interactive Software	45, 67	14, 22	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Groß Electronic	109	50	08582/96050	08582/960599	keine Angabe
Hegener & Glaser AG	69	3	089/5467570	089/54675741	http://www.saitek.de
HÜVO Versand	97	51	04421/994010	04421/994044	keine Angabe
Infogrames	17, 25, 40/41, 53	9, 36, 37, 38	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Intermedia PC-Hotline	181	15	0190/880099	-	http://www.icm-intermedia.de
Jöllenbeck GmbH	65	48	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Magix Software München	92	10	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Matrox Electronic	4.US	42	089/6144740	089/6149743	http://www.matrox.com
mcmediaconsult	110	21	0221/3500335	0221/350035	keine Angabe
Messe Berlin	89	12	030/30382087	030/30382059	http://www.ifa-berlin.de
Mix Computerversand	102/103	24	06403/702870	06043/702880	http://www.mix-computer.de
Microprose GmbH	47	8	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
MVG Medienverlag	106	1	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Novalogic Ltd.	49, 59	43, 19	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	157	5	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
PC-WELT	116	-	-	-	http://www.pcwelt.de
Software Com	105	25	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Pioneer	155	28	02154/9130	02154/913360	http://www.pioneer.de
Talkline GmbH	132	133	04121/4100	04121/414917	http://www.talkline.de
TerraTec Electronic GmbH	181	16	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
Virgin	72/73	31	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
TopWare	3.US	44	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
Wial Versand	91	7	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	4	13	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de
YAHOO Deutschland	98	11	089/23197100	089/23197111	http://www.yahoo.de

CD-Inhalt 9/99

Jörg Spormann



Strategischer Doppelpack

Einen solchen Monat wünscht man sich als CD-Redakteur: reihenweise erstklassige Demos und heiße Videos. Als erstes traf die Exklusiv-Demo zu **Panzer General 4 Western Assault** ein – und schon war der Nachmittag verloren. Denn als alter Stratege konnte ich mich nicht damit zufriedengeben, die Mission in den vorgesehenen fünf Runden zu beenden. Mit viel Taktik und ein wenig Glück schafft man den Sieg auch in drei Zügen. Bis zum Test dauert es aber noch, und so kam unsere zweite Exklusiv-Demo, **Starfleet Command**, gerade recht. Mehr Action und viel Star-Trek-Weltraum in insgesamt sechs Abschnitten werden auch Ihnen viel Geschick beim Manövrieren mit dem Föderationsschiff abfordern. Besonders angetan hat es mir das Duell gegen den klingonischen Kreuzer!

Auch die Demo zu **Outcast** habe ich immer wieder neu gestartet, und dann gibt es ja noch die hübsche Rynn aus **Drakan** und die beiden Demos zu **Star Wars Episode 1**. Und wenn ich mir die Videos zu **Homeworld**, **Star Trek New Worlds** oder **GTA 2** (weltexklusiv nur bei uns!) anschaue, freue ich mich schon auf nächsten Monat.

Demo-CD

Exclusiv-Demos

Panzer General 4 Western Assault .... \Demos\Panzer4\Setup.exe
Star Trek: Starfleet Command .... \Demos\Starfleet\Setup.exe

Demos

Action:
Star Wars Episode 1: Racer ..... \Demos\Swracer\Racerdemo.exe
Strategie:
Fighting Steel .... \Demos\Fighting\Setup.exe
Warhammer 40K: Rites of War .... \Demos\Rites\Autorun.exe
Sport:
Arcade Pool 2 .... \Demos\Arcade\Setup.exe
Castrol Honda Superbike 2000 .... \Demos\Castrol\Setup.exe
Re-Volt .... \Demos\Revolt\Setup.exe
Simulation:
F-22 Lightning 3 .... \Demos\F22l3\Setup.exe
Adventures:
Drakan .... \Demos\Drakan\Setup.exe
Outcast (neu, dt.) .... \Demos\Outcast\Setup.exe
Rage of Mages 2 .... \Demos\Rage2\Rom2.exe
Star Wars Episode 1:
Die dunkle Bedrohung .... \Demos\Swphant\Tpmdemo-d.exe
Tomb Raider 2 Director's Cut (neu) ..... \Demos\Tomb2\Setup.exe
Traitors Gate .... \Demos\Traitor\Tgdemoinstall.exe

Programme

1&1 T-Online-Software .... \Diverses\1und1\Setup.exe
Cheatprogramm zu Jagged Alliance 2 ... \Diverses\Cheats\Ja2*.*
Cheatprogramm zu Outcast .... \Diverses\Cheats\Outcast*.*
DirectX 6.1 für Windows 95/98 ..... \Diverses\Directx\Dx61ger.exe

Bonus-CD

Video-Specials

Earth 2150 .... \Videos\Earth2.mpg
Gothic .... \Videos\Gothic2.mpg
Grand Theft Auto 2 .... \Videos\Gta2.mpg
Homeworld .... \Videos\Home2.mpg
International Football 2000 .... \Videos\Foot2.mpg
Pharao .... \Videos\Phara2.mpg
Prince of Persia 3D .... \Videos\Prince2.mpg
Star Trek New Worlds .... \Videos\Star2.mpg
Unreal Tournament .... \Videos\Unreal2.mpg
Raumschiff GameStar, Folge 15 .... \Videos\Rsgs15.mpg
Active Movie .... \Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
GameStar MCI-Check .... \Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe

Patches

Alien vs. Predator V0.98 .... \Patch\Alien\Avp098.exe
Alien vs. Predator G400-Patch .... \Patch\Alien\Avp.exe
Alpha Centauri V4.0 .... \Patch\Alpha\Smacp4gr.exe
Arcade's Greatest Hits 2 Sound-Patch .... \Patch\Arcade*.*
Asghan Patch .... \Patch\Asghan*.*
Bleifuss Fun V6.56 .... \Patch\Bleifun\Blei_win.exe
Bleifuss Fun Voodoo-Patch .... \Patch\Bleifun\Ble3dfx2.exe
Bleifuss Fun Voodoo2-Patch .... \Patch\Bleifun\Ble3dfx3.exe
Bleifuss Rally Voodoo Patch .... \Patch\Bleiral*.*
Championship Manager V3.03e ..... \Patch\Champ\Cm3v303e.exe
F-16 Multirole Fighter
Banshee-Update .... \Patch\F16multi\Hw_3dfx.dll
F-16 Multirole Fighter IBS-Update .. \Patch\F16multi\F16upd8.exe
F-22 Lightning 3 Patch .... \Patch\F22l3\L3upd8.exe
Fighting Steel V1.02 .... \Patch\Fight\Fsv1_02.exe
Grand Prix Legends V1.1.0.3 .... \Patch\Grand\Gplde11.exe
Grand Prix Legends Tweaks ... \Patch\Grand\Tweaks\Liesmich.txt
GTA: London 1969 Patch .... \Patch\Gtaadd\Setup.exe
Imperialismus 2 V1.03 .... \Patch\Imp2*.*
Machines V1.15 .... \Patch\Machines*.*
MechWarrior 3 V1.1 .... \Patch\Mechw3\Mw3v11.exe
MiG-29 Flucrum Banshee-Update ..... \Patch\Mig29\Hw_3dfx.dll
MiG-29 Fulcrum IBS-Update .... \Patch\Mig29\M29upd8.exe
Myth 2 V1.3 .... \Patch\Myth2\Mythii13.exe
Outcast V2.0 .... \Patch\Outcast\Ocp2.exe
Powerslide V1.04 (von V1.01) .... \Patch\Power*.*
Railroad Tycoon 2: The Second Century V1.53 ... \Patch\Rt2sc*.*
Rogue Squadron V1.2 .... \Patch\Rogue\Rogueupd12.exe
Siedler 3 V1.38 .... \Patch\S3*.*
Sports Car GT V1.551 .... \Patch\Scgt*.*
Thrust, Twist'n Turn V1.1 .... \Patch\Thrust\Setup.exe
TOCA 2 V4.1 .... \Patch\Toca2\Toca2patch.exe
Warzone 2100 V1.05 .... \Patch\Warzone\Update105f.exe
X - Beyond The Frontier V1.1 .... \Patch\X\Xpat11d.exe

Programme

3Dfx Banshee Tweak-Tool V2.22 .... \Diverses\Grafik\3dfx_th3*.*
Acrobat Reader 4.0 .... \Diverses\Acrobat\Ar40deu.exe
Beta-Tweaklt .... \Diverses\Grafik\Tweakit\Betatweakit.exe
DataStar .... \Diverses\Datastar\Dstarcd.exe
DControl .... \Diverses\Grafik\Dcontrol\Setupdcontrol.exe
Delete Tool .... \Diverses\Grafik\Delv\Delv.inf
DVD Region-Coder .... \Diverses\Dvdrg*.*
Fastcard .... \Diverses\Grafik\Fastcard\Fc114ins.exe
GameStar Benchmark .... \Diverses\IDGBench\Setup.exe
HyperSnap 3.42 .... \Diverses\Hysnap\Hysnapp.exe
Ikarus Anti-Virus .... \Diverses\Antivir\9x990512.exe
MS Powertoys .... \Diverses\Mspower*.*
Netscape Communicator 4.6 dt. . \Diverses\Netscape\Cp32e46.exe
Performance Tune .... \Diverses\Powers\Perftune.exe
PowerStrip 2.51.05 .... \Diverses\Powers\Pstrip.exe
PS2-Maus Einstellungs-Tool .... \Diverses\Ps2rate*.*
Rage 128 Tweaker .... \Diverses\Grafik\Rage128\Setup.exe
Savegame Editor
Construction Kit (SECK) .... \Diverses\Seck\Setup.exe
Setup Controls .... \Diverses\Grafik\Setup\Setupvb6.exe
Setup MOC .... \Diverses\Grafik\Setmoc\Setupmoc.exe
SlowDown .... \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Soft FSB .... \Diverses\Grafik\Softfsb*.*
Tirtanium Benchmark 1.30 .... \Diverses\Grafik\Tirta\Tirta130.exe
Tweak Utility für Savage .. \Diverses\Grafik\S3tweak\S3tweak.exe
Voodoo Doctor .... \Diverses\Grafik\Vdoc\Setupvoodoodr.exe
Voodoo 2 Overclock-Utility .... \Diverses\Grafik\V2oc1500*.*
Voodoo 3 Overclock-Utility .... \Diverses\Grafik\V3oc2400*.*
Voodoo 3 Tweaker ...... \Diverses\Grafik\V3tweak\V3tweaker.exe

Updates

Age of Empires, Kampagne . \Diverses\Updates\Aoe\Campaign*.*
Dungeon Keeper 2,
Level .... \Diverses\Updates\Dk2\Dk2bonuspack1.exe
Heroes of Might and Magic 3,
Szenarien .... \Diverses\Updates\Homm3*.*
Need for Speed 4, Auto .... \Diverses\Updates\Nfs4*.*
StarCraft, Level .... \Diverses\Updates\Starcraft*.*

Leserprogramme

Flight Simulation 99 .... \Diverses\Leser\Flight*.*
Space Adventure .... \Diverses\Leser\Spaceal*.*
Incast .... \Diverses\Leser\Incast\Install.bat
Space Fighter .... \Diverses\Leser\Spacef\Space.exe
Ski Free .... \Diverses\Leser\Ski\Ski.exe

Grafikkartentreiber

3Dfx Banshee Ref. Win 95 .... \Treiber\3dfx\Banshee\Vbwin95.exe
3Dfx Banshee Ref. Win 98 ...... \Treiber\3dfx\Banshee\Vbw98.exe
3Dfx Voodoo Referenztreiber ...... \Treiber\3dfx\Voodoo\Rkvg.exe
3Dfx Voodoo 2 Referenztreiber .. \Treiber\3dfx\Voodoo2\Rkv2dx6.exe
3Dfx Voodoo 3 Referenztreiber ... \Treiber\3dfx\Voodoo3\V3w9x.exe
3Dfx Voodoo Rush Ref. .... \Treiber\3dfx\Vrush\Oemrushs.exe
3Dlabs Permedia 2 Referenztreiber .... \Treiber\3dlabs\Perm2*.*
3Dlabs Permedia 3 Referenztreiber .... \Treiber\3dlabs\Perm3*.*
ASUS AGP-V3800 TNT 2 .... \Treiber\Asus\V3800\3800drv.exe
ATI Rage 128 .... \Treiber\Ati\Rage128\W86114en.exe
Canopus Pure3D 2 . \Treiber\Canopus\Pure3d2\P3d2w9x14004.exe
Creative Labs 3D Blaster
Voodoo 2 .... \Treiber\Clabs\Voodoo2\3dbvw95.exe
Creative Labs Graphics Blaster
Riva TNT 2 .... \Treiber\Clabs\Tnt2\3dt2w9x.exe
Creative Labs Graphics Blaster
Riva TNT 2 Ultra .... \Treiber\Clabs\Tnt2u\3dtuw9x.exe
Guillemot Maxi Gamer
Phoenix 2 .... \Treiber\Guillemot\Xentor\UpdateWin9x.exe
Guillemot Maxi Gamer
Xentor .... \Treiber\Guillemot\Xentor\UpdateWin9x.exe
Guillemot Maxi Gamer
Xentor 32 .... \Treiber\Guillemot\Xentor\UpdateWin9x.exe
Hercules Dynamite TNT
und TNT 2 .... \Treiber\Hercules\Dynatnt\Dtntw170g.exe
Matrox G200-Reihe und G400 .... \Treiber\Matrox\G400\Setup.exe
Number Nine Revolution IV .... \Treiber\Number9\Rev4\Setup.exe
Nvidia Riva TNT AGP .... \Treiber\Nvidia\Agp*.*
Nvidia Riva TNT PCI .... \Treiber\Nvidia\Pci*.*

Soundkartentreiber

Guillemot Maxi Studio ISIS .. \Treiber\Guillemot\Isis\Disis9x12de.exe
Videologic Sonic Storm ..... \Treiber\Videol\Sstorm\Sonic197.exe
Videologic Sonic Vortex 2 .. \Treiber\Videol\Sonicv2\Sv292030.exe

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Exklusiv-Demo

▶ Panzer General 4 Western Assault

Taktikspiel
Pentium 166
Festpl.: 41 MByte
Windows 95
32 MByte RAM



Die grünen Felder zeigen die Bewegungsmöglichkeiten; der Feind auf der roten Markierung kann beschossen werden.

Der jüngste Teil der General-Serie bietet erstmals echtes 3D mit Polygon-Einheiten und zoombarer sowie drehbarer Karte. Lassen Sie sich bei der Installation der Demo durch den Originaltitel **Panzer General 3D Assault** nicht verwirren. In Deutschland wird das rundenbasierte Taktikspiel die Nummer 4 und den Untertitel **Western Assault** tragen.

Nach dem Start der Demo über »Start/Programme/Panzer General 3D Demo« erhalten Sie den Auftrag, in fünf Runden mit einem Ihrer Verbände das Primärziel, eine Stadt im Südwesten der Karte, zu erobern. Als deutscher Kommandant befehligen Sie Panzer, Artillerie und Infanterie. Dazu kommen zwei Lufteinheiten, eine Bomber- und eine Jägerstaffel. Fast jede Einheit kann pro Runde mehrmals ziehen und feuern. Achten Sie auf die Eigenschaften jedes Truppenteils (Rechtsklick auf Einheit), da manche über eine große Reichweite verfügen. Auch die Durchschlagskraft gegen gepanzerte Feinde oder Luftfahrzeuge ist unterschiedlich.

Ein Linksklick aktiviert die Truppe. Die grünen Kartenfelder zeigen die Punkte an, wohin Sie das Fahr- oder Flugzeug bewegen können. Feinde auf roten Markierungen können unter Beschuß genommen werden. Der Mauszeiger über dem Gegner gibt eine Prognose des Kampfergebnisses.



Im Hauptquartier rekrutieren Sie Verstärkung.

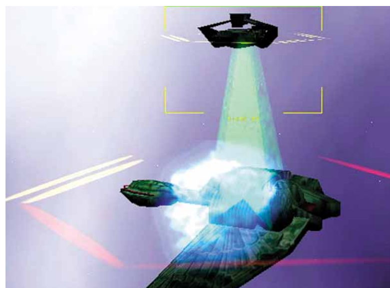
Per Fahnen-Icon gelangen Sie ins Hauptquartier, wo Sie bis zu zwei neue Einheiten rekrutieren können. Zu Beginn ist nur eine verfügbar, doch wenn Sie Städte erobern, kommen neue dazu. Wählen Sie zuerst einen Kommandanten aus, dem Sie anschließend eine Einheit zuweisen. Über den »Deploy«-Button setzen Sie den neuen Trupp auf die Karte, den Sie sogleich auch bewegen können. Viel Erfolg!

↑ ↓ ← →	Karte drehen, zoomen
Linksklick	auswählen, bewegen, angreifen
Rechtsklick	Infos

Exklusiv-Demo

▶ Star Trek: Starfleet Command

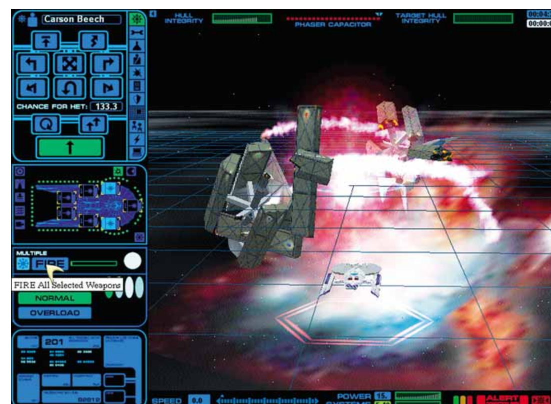
Strategiespiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 64 MByte	



Der klingonische Kreuzer muß gerade einen Treffer hinnehmen – noch halten die Schilde.

Star Trek für Strategen mit Liebe zum Detail bietet **Starfleet Command**. Nach der automatischen Installation starten Sie die Demo über »Start/Programme/Starfleet Command Demo«. Zuerst sollten Sie sich bei der Auswahl der Rasse für die Föderation entscheiden. Auf deren Akademie können Sie zwei Trainingsmissionen absolvieren. In der ersten wird Ihnen Schritt für Schritt erklärt, wie Sie Ihr Raumschiff bewegen, Ziele anvisieren und zerstören. Die Drehung erfolgt dabei über einen Linksklick auf der Sternenkarte. Ein farbiger Balken zeigt Ihnen an, wie weit (und in welche Richtung) Ihr Schiff nun dreht. Schub geben Sie über den grünen Speed-Balken. Mit einem Rechtsklick auf ein Ziel oder dessen Symbol nehmen Sie es ins Visier. Nur wenn roter Alarm ausgelöst wurde, laden sich Schilde und Waffen automatisch auf. Sobald die Anzeige »FIRE« blinkt, können Sie das anvisierte Ziel unter Beschuß nehmen. In der zweiten Trainingsmission erfahren Sie, wie Sie die Waffen am effektivsten einsetzen und Photonentorpedos mit Phaserbänken kombinieren.

Die beiden Einsätze, Duell und Reparatur, können Sie sowohl auf Seiten der Klingonen als auch für die Föderation spielen. Einmal gilt es, im klassischen Duell Manövrierfähigkeit und Taktik unter Beweis zu stellen. Ein Tip: Zielen Sie immer auf dieselbe Seite des Feindes, um dort die Schilde zu durchdringen. In der anderen Mission



Der Beschuß des feindlichen Frachters mit Photonentorpedos und Phasern löst eine farbenprächtige Explosion aus.

sollen Sie als Klingone das beschädigte Schiff an der Reparatur hindern und die gegnerische Abwehr ausschalten. Als Kapitän der Föderation müssen Sie genau das verhindern und den Angreifer zerstören.

Linksklick	drehen, befehlen
Rechtsklick	Ziel auswählen
D	Vollbild
R, Y	roter Alarm, gelber Alarm
1 bis 9	Waffengruppe auswählen
CTRL + 1 bis 9	Waffengruppe zuweisen



Auf CD: ausführliche Beschreibungen

Demos

▶ Outcast (neu, dt.)

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 140 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
Mausbewegung .... umschauen
Linksklick .... springen, benutzen, schießen
Rechtsklick .... schlagen, zielen

▶ F-22 Lightning 3

Flugsimulation | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 60 MByte



↑ ↓ ← → .... steigen, rollen
1 - 5 .... Waffe wählen
6 - 0 .... Schubkontrolle
▭ .... feuern
TAB .... Ziele durchschalten

▶ Rage of Mages 2

Rollenspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 68 MByte



Linksklick .... Einheit auswählen
Rechtsklick .... Einheit abwählen
Rahmen ziehen .... Gruppe auswählen

▶ Drakan

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 166 | 16 MByte RAM
Festpl.: 64 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... vorwärts, rückwärts, links, rechts
rechte CTRL-Taste, G .... ducken
rechte SHIFT-Taste, T .... springen

▶ Tomb Raider 2 Director's Cut (neu, dt.)

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 133 | 32 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
rechte ALT-Taste .... springen, schwimmen
rechte CTRL-Taste .... schießen, klettern, benutzen
▭ .... Waffe ziehen/wegstecken
ESC .... Inventar

▶ Fighting Steel

Strategiespiel | Windows 95
Pentium 133 | 64 MByte RAM
Festpl.: 26 MByte



Linksklick .... Befehl geben
F1 .... 2D-/3D-Ansicht
F3 .... Kameraleiste an/aus

▶ Episode 1: Racer

Action-Rennspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 28 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... heben, senken, links, rechts
W, S .... beschleunigen, bremsen
A, D .... rollen

▶ Episode 1: Die dunkle Bedrohung

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 62 MByte | 3D-Karte



↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtungen
rechte CTRL-Taste .... schießen, schlagen
rechte SHIFT-Taste .... rennen
rechte ALT-Taste .... rollen
▭ .... benutzen

▶ Rites of War

Taktikspiel | Windows 95
Pentium 200 | 64 MByte RAM
Festpl.: 60 MByte



Linksklick .... Einheit auswählen
Rechtsklick .... Info
▭ .... Karte scrollen

▶ Re-Volt

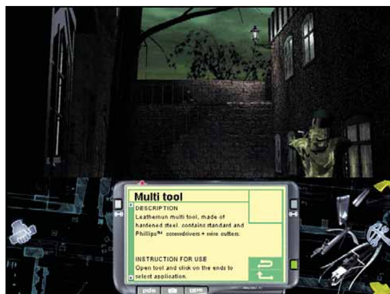
Actionspiel	Windows 95
Pentium 200	32 MByte RAM
Festpl.: 40 MByte	3D-Karte



↑ ↓ ← → ....beschleunigen, bremsen, links, rechts
linke CTRL-Taste ....feuern
END ....Wagen auf die Räder stellen
HOME ....Wagen zurück auf die Strecke stellen

▶ Traitors Gate

Adventure	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
Festpl.: 45 MByte	



↑ ↓ ← → ....umsehen
Linksklick ....bewegen
Ziehen ....benutzen
T ....Armbrust abschießen

▶ Arcade Pool 2

Sportspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 12 MByte	



Linksklick ....zielen
Rechtsklick ....ausholen
Linke Maustaste gedrückt ....Queue ausrichten
ESC ....beenden

▶ Superbikes 2000

Rennspiel	Windows 95
Pentium 266	32 MByte RAM
Festpl.: 36 MByte	3D-Karte



A, Y ....beschleunigen, bremsen
,, ...links, rechts
P, L ....hoch-, runterschalten
[ ] ....Menü

Wettbewerb: Leserprogramme

Sie können mit Ihrem selbstgeschriebenen Programm ein Computerspiel Ihrer Wahl gewinnen. Diesmal stellen sich im Wettbewerb der besten Lesersoftware wieder fünf Spiele von begabten Programmierern Ihren kritischen Augen. Per Mitmachkarte können Sie nun abstimmen, welches Spiel Ihnen am besten gefallen hat. Der Sieger wird in der kommenden Ausgabe im Heft vorgestellt.

Schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

oder an **cd@gamestar.de**

Diesmal nehmen am Wettbewerb teil:

1. Flight Simulation 99 von M. Mager
2. Space Adventure von M. Menzel
3. Incast von Dirk Poelmann
4. Space Fighter von Florian Leber
5. Ski Free von Martin Strak

Unsere Leser haben **Alexander Sabov** mit seinem Tool Mr. A Picmaster zum Sieger von Ausgabe 8/99 gewählt. Auf Platz 2 landete Game Center 1.0 von PCX Software vor Webseiten-Maker von Christian Ruppert.



Mr. A Picmaster von Alexander Sabov gewinnt den Leserwettbewerb aus 8/99.

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der Bonus-CD unter »Patches«.

Alien vs. Predator V0.98
Alien vs. Predator G400-Patch
Alpha Centauri V4.0
Arcade's Greatest Hits 2 Sound-Patch
Asghan Patch
Bleifuss Fun V6.56
Bleifuss Fun Voodoo-Patch
Bleifuss Fun Voodoo2-Patch
Bleifuss Rally Voodoo Patch
Championship Manager V3.03e
F-16 Multirole Fighter Banshee-Update
F-16 Multirole Fighter IBS-Update
F-22 Lightning 3 Patch
Fighting Steel V1.02
Grand Prix Legends V1.1.0.3
Grand Prix Legends Tweaks
GTA: London 1969 Patch
Imperialismus 2 V1.03
Machines V1.15
MechWarrior 3 V1.1
MiG-29 Flucrum Banshee-Update
MiG-29 Fulcrum IBS-Update
Myth 2 V1.3
Outcast V2.0
Powerslide V1.04
Railroad Tycoon 2: The Second Century V1.53
Rogue Squadron V1.2
Siedler 3 V1.38
Sports Car GT V1.551
Thrust, Twist'n Turn V1.1
TOCA 2 V4.1
Warzone 2100 V1.05
X - Beyond The Frontier V1.1

Specials

Zu fünf aktuellen Spielen finden Sie neue Levels, Szenarios und ein Zusatzauto. Weitere aktuelle Software gibt es auf der Bonus-CD in der Rubrik »Programme«.

Age of Empires, Kampagne
Dungeon Keeper 2, Level
Heroes of Might and Magic 3, Szenarien
Need for Speed 4, Auto
Star Craft, Level

▶ GameStar DataStar

Sie erhalten mit unserem aktualisierten DataStar wieder den kompletten Überblick über alle Tests, CD-Inhalte und sämtliche Tips&Tricks von der Erstausgabe 10/97 an. Wahlweise werden die Infos auf Ihre Festplatte kopiert oder von der CD gelesen.

Video-Specials

▶ New Worlds



Im Echtzeit-Strategiespiel aus dem Star-Trek-Universum kämpft Martin Deppe auf Seiten der Romulaner, Klingonen und der Föderation.

▶ Earth 2150



Auf der Erde der Zukunft toben gewaltige Panzerschlachten. Christian Schmidt errichtet eine Basis und eine kampfstarke Armee.

▶ Grand Theft Auto 2



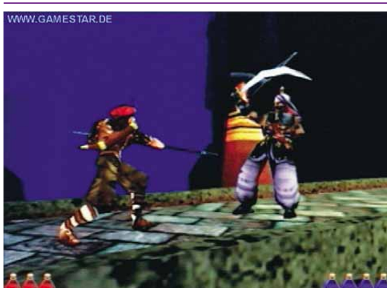
Im zweiten Teil von GTA rast Christian Schmidt weltexklusiv in gestohlenen Autos durch die Straßen, um Unterwelt-Aufträge zu erledigen.

▶ Homeworld



Als Flottenadmiral muß Michael Schnelle im Weltraum Ressourcen abbauen, Technologien erforschen und sich gegen Aliens behaupten.

▶ Prince of Persia 3D



Peter Steinlechner springt mit dem Prinzen durch orientalische Paläste und schwingt sein Schwert gegen finstere Wächter.

▶ Gothic



Rüdiger Steidle präsentiert Ihnen mit drei der vier verfügbaren Helden die detaillierte Welt des deutschen 3D-Rollenspiels.

▶ Fußball Intern. 2000



Beim Spiel Deutschland gegen Österreich kommentiert Jörg Spormann schöne Torszenen, böse Fouls und gelbe Karten.

▶ Unreal Tournament



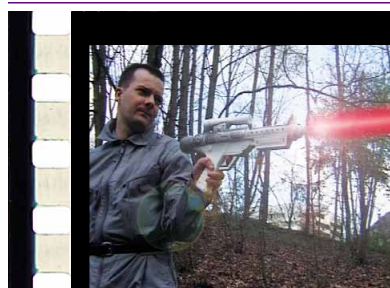
Teamkampf in der Redaktion: Peter Steinlechner zeigt Ihnen, daß ein Scharfschütze in Multiplayer-Spielen sehr hilfreich sein kann.

▶ Pharao



Als Herrscher der Ägypter errichtet Martin Deppe im neuen Aufbauspiel von Impressions eine Stadt mit einer gewaltigen Pyramide.

▶ Raumschiff GameStar









Raumschiff GameStar, Episode 15: Die Helden der GameStar treffen auf Naboo ein. Doch auch das Imperium will an die Quelle der Macht.

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 9/99

Tips für Terror-Touristen

GTA Addon

Alle Levels gelöst

Dungeon Keeper 2

Adelpha befreit

Outcast

9/99

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

Lesen Sie auf Seite 143: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**



Tips&Tricks-Index 10/98 bis 9/99

Kompletter Tips-Index im DataStar auf der Bonus-CD

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips-Seitenzahl)

Age of Empires

Marius Grosch hat herausgefunden, wie Sie die Ausbildung feindlicher Einheiten wirkungsvoll verhindern können. Erkunden Sie gleich zu Beginn eines Spiels die gegnerische Siedlung. Lassen Sie dann einen Ihrer Dorfbewohner ganz dicht um die Kasernen, Akademien und Waffenschmieden Ihres Widerparts Wälle bauen, und brechen Sie den Bau sofort wieder ab. Wundersamerweise kommen nach dieser Aktion keine neuen Feindeinheiten mehr zustande.

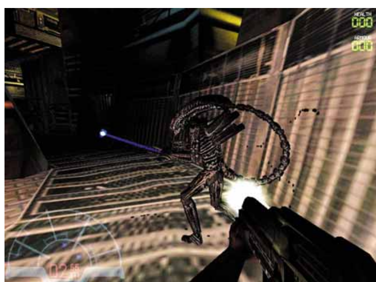


Age of Empires: Solche Erfolge sind mit unseren Tips kein Problem mehr.

Alien vs. Predator

Auch in der Zukunft schießt es sich mit Cheatcodes einfacher als ohne. Das dachte sich wohl Florian Mauler und sandte uns die Schummeleien zu Fox Interactives SF-Shooter. Öffnen Sie mit den Tasten [~] und [F12] die Konsole, und geben Sie dort die Codes aus der Tabelle ein.

Cheat	Wirkung
IVEALLWEAPONS	alle Waffen
OBSERVER	unsichtbar
SHOWCOORDS	Koordinaten anzeigen
SHOWFPS	Framerate anzeigen
RIPLEY_WAS_HERE	versteckter Level
ALIENBOT	erstellt Alien
PREDOBOT	erstellt Predator
MARINEBOT	erstellt Marine



Aliens vs. Predator: Wir erschaffen per Cheat einen niedlichen Alien-Bot.

Baldur's Gate Addon

TIP 1: Westlich der Nashkell-Karte hat Florens Schwarzwälder eine wertvolle Ankheg-Rüstung entdeckt. Um sie zu bekommen, müssen Sie im Baldur's-Gate-Setup eine Taste zum Anzeigen der Mauskoordinaten festlegen. Damit ermitteln Sie den Punkt »X=190/Y=2744«, wo Sie den Panzer finden.



Baldur's Gate: Die wertvolle Ankheg-Rüstung sieht auch noch schick aus.

TIP 2: Die bewährten Cheats des Hauptprogramms funktionieren auch im Addon. Öffnen Sie die Datei BALDUR.INI im Spielverzeichnis mit einem Texteditor. Fügen Sie dort in der Rubrik [Game Options] die Zeile »CHEATS=1« ein. Speichern Sie ab, und starten Sie Baldur's Gate. Mit [CTRL] + [TAB] rufen Sie im Spiel die Konsole auf, in die Sie die folgenden Cheats eingeben und mit [ENTER] bestätigen. Nochmaliges Drücken von [CTRL] + [TAB] schließt die Konsole wieder.

Cheat	Wirkung
Cheats:THEGREAT-GONZO()	Sie werden von zehn Killer-Hühnern unterstützt
Cheats:FIRSTAID()	5 Heiltränke, 5 Gegengifte und eine Stein-zu-Fleisch-Rolle
Cheats:MIDAS()	500 Gold
Cheats:EXPLORE-AREA()	klärt die Karte auf
Cheats:HANS()	teleportiert Ihren Charakter in ein freies Nachbarfeld
Cheats:DRIZZT-ATTACKS()	zaubert einen feindlichen Drizzt herbei
Cheats:DRIZZT-DEFENDS()	zaubert einen freundlichen Drizzt herbei
Cheats:CRITICAL-ITEMS()	zaubert spielentscheidende Gegenstände herbei

Bleifuss Fun

Die nicht mehr ganz taufrischen Rennspiele der Bleifuss-Reihe gibt es jetzt als Budget-Compilation zu kaufen. Für den aktuellsten Teil der Reihe wiederholen wir die Cheatcodes. Geben Sie die Schummeleien bei gedrückter [SHIFT]-Taste im Hauptmenü ein.

Cheat	Wirkung
SLASKTRATT	alle Autos
SURMULE	alle Strecken
SVINPOLE	Kamera hinter dem Auto
BANARNE	höhere Autos
FILMJOLK	witzige Grafik
SKUNK	nur Räder zu sehen



Bleifuss Fun: Wählen Sie mit Hilfe der GameStar-Cheats beliebige Wagen aus.

Caesar 3

Stefan Blaschke hat es geschafft, seine Stadt vor Cäsar und dessen Schergen zu schützen. Bauen Sie, sobald der große Feldherr aufmarschiert, Ihre Villa auf das der Stadt gegenüberliegende Flußufer, und verbinden Sie sie mit einer Brücke. Die römische Armee wird nun schnurstracks darauf losgehen. Sobald alle bei Ihnen sind, reißen Sie die Brücke ab, und Ihre Feinde sind gefangen.

Drakan Demo



Auf CD: spielbare Drakan-Demo

Zur Demo-Version (auf Cover-CD) gibt's bereits die ersten Schummeleien. Drücken Sie die Sprechtaste (Voreinstellung [#]), und geben Sie »CHEAT« ein. Nachdem Sie mit [ENTER] bestätigt haben, stehen Ihnen die folgenden Codes zur Auswahl.

Cheat	Wirkung
SANCTUARY	unsterblich
SMEGHEAD	volle Gesundheit



Drakan: Rynn kämpft Cheat-geschützt.

Dungeon Keeper 2

TIP 1: Zur neuesten Gruftenbastelei von Electronic Arts verrieten uns die Entwickler den ersten Cheat, mit dem Sie einen Level überspringen können. Drücken Sie dazu [CTRL], [ALT] und [C] gleichzeitig, und geben Sie anschließend »DONTFEARTHEREAPER« ein.



Dungeon Keeper 2: Fliehen Sie per Cheat in den nächsten Level, wenn's zu brenzlig wird.

TIP 2: Unser Leser Joannis Thomas hat bereits herausgefunden, was Sie bekommen, wenn Sie im Tempel Kreaturen opfern. Leider ist diese Methode nicht mehr so ergiebig wie im ersten Teil.

Opfer	Ergebnis
2 Salamander	1 Eiserne Jungfrau
2 Jungfrauen	1 Skelett
2 Zauberer	1 Goblin
2 Trolle	1 Zauberer
2 Teufler	1 Dieb
2 Schwarze Ritter	1 Vampir
2 Skelette	1 Dunkelelf
2 Dunkelelfen	1 Troll
2 Diebe	1 Salamander
2 Vampire	1 Teufler
1 Riese + 1 Teufler	1 Barrikade
1 Vampir + 1 Troll	1 Angstfalle
1 Jungfrau + 1 Troll	1 Blitzfalle

ESPN Pro Boarder

Mit den Cheats von Jonas Hueber kommen Sie ganz einfach zu total abgefahrenen Sprüngen. Geben Sie die Schummeleien vor dem Sprung bei gedrückter [Leertaste] mit den Richtungspfeilen ein. Nachdem ein Signal ertönt ist, müssen Sie die [Leertaste] nur noch loslassen, damit Ihr Champion den Sprung vollautomatisch durchführt.

Spieler	Cheat	Sprung
Peter Line	←, ↓, ←, ↑	Rodeo 5
Peter Line	↓, →, →, ↑	Corkscrew
Tina Basich	↓, ↓, ←, ↓	Boneless Tailgrab
Tina Basich	←, ↑, ↓, ↓	Big 540°
Todd Richard	←, ↓, ↑, ↓	Divebomb Indy
Todd Richard	←, ↑, →, ↓	Wet Cat
Morgan LaFonte	↑, ←, ↑, ←	Superman Frontflip
Morgan LaFonte	↓, →, ↓, →	Frontflip Late Tailgrab
Jamie Lynn	↓, ↓, →, ←	Backflip Indy
Jamie Lynn	↑, ↑, ←, →	Frontflip Indy
Shannon Dunn	→, →, ↓, ←	720° Method to Judo
Shannon Dunn	←, ←, ↓, ←	Invisible Man
Terje Haakonsen	↑, ←, ↓, →	Indy McTwist
Terje Haakonsen	↑, →, ↓, ←	Christ Air
Daniel Franck	←, ←, ↑, ↓	Backflip Indy
Daniel Franck	→, →, ↓, ↑	Rodeo 5
Ollie B.	↓, ↓, ↓, ↑	Invisible Man
Ollie B.	→, ←, ←, →	Christ Air



ESPN Pro Boarder: Endlich ist der schwierige Boneless Tailgrab kein Problem mehr.

F-22 Lightning 3

Um die hilfreichen Cheats der neuesten Simulation des Zukunftsfliegers zu benutzen, müssen Sie [CTRL] und [ENTER] gleichzeitig drücken. Nachdem Sie nun den Code eingegeben haben, bestätigen Sie wieder mit [ENTER].



F-22 Lightning 3: Wir sind unverwundbar – da können die Feinde ruhig kommen.

Cheat	Wirkung
TRUST NO ONE	unverwundbar
I WANT TO BELIEVE	keine Kollisionsabfrage mehr
GHOSTPIT	Sie sind unsichtbar
THE TRUTH IS OUT THERE	unbegrenzt Munition
FIGHT THE FUTURE	füllt Munition wieder auf
BLACK OIL	Auftanken
THIS ISNT HAPPENING	vollständige Reparatur

Heroes of Might and Magic 3

TIP 1: Eine versteckte Kampagne des phantastischen Strategie-Hits hat unser Leser M. Brozio aus Arnsberg entdeckt. Dazu müssen Sie das Spiel bis zum Ende spielen und danach wie immer abspeichern. Wenn Sie nun den Spielstand laden, können Sie Ihre Helden in drei neue Missionen schicken.



Heroes of Might and Magic 3: Drei versteckte Missionen belohnen echte Meisterstrategen.

TIP 2: Einen trickreichen Weg zum Ausbau Ihrer Armee hat Markus Hoffmann aus Köln gefunden. Wenn Sie einen Helden mit Nekromantie-Fähigkeiten besitzen, füllen Sie alle Einheiten-Slots mit beliebigen Einheiten und einen mit Skelettkriegern. Auf keinen Fall dürfen aber normale Skelette dabei sein. Haben Sie nun einen Kampf bestanden, können keine Skelette mehr dazukommen, sondern nur die wesentlich stärkeren Skelettkrieger.

Heavy Gear 2

Damit Sie Ihre tonnenschweren Gears besser im Griff haben, gibt es von uns zwei Cheats für nützliche Schummeleien. Drücken Sie [~] für die Konsole, und geben Sie die folgenden Cheats ein.

Cheat	Wirkung
SET CAMTI	unverwundbar
SET MISSION	Mission erfolgreich beenden

Hidden & Dangerous

Frisch vom Hersteller Take 2 erreichten uns einige Cheats. Die tippen Sie während einer Mission bei gedrückter [SHIFT]-Taste ein. Ein kurzes Geräusch quittiert die korrekte Eingabe.

Cheat	Wirkung
GAMEDONE	Mission gewonnen
GOODHEALTH	volle Gesundheit
NOHITS	Unverwundbarkeit



Jagged Alliance 2: Ohne Dächer steigt die Übersicht im Kampf gewaltig.

Jagged Alliance 2

TIP 1: Zusätzlich zu denen aus GameStar 8/99 haben uns noch weitere Cheatcodes zu Topwares Söldnerspektakel errreicht. Geben Sie im Taktikbildschirm mit gedrückter CTRL-Taste »IGUANA« ein. Mit den folgenden Tastenkombinationen verblüffen Sie Deidranas Schergen sicherlich nicht nur einmal. Doch Vorsicht: Ab der Version 1.02 funktionieren die Mogeleien leider nicht mehr.

Cheat	Wirkung
CTRL + K	Handgranate explodiert an Cursor-Position
CTRL + U	Söldner in Cursor-Nähe wird geheilt
CTRL + T	alle Söldner im Sektor werden gefangengenommen
CTRL + O	Alien erscheint an Cursor-Position
CTRL + H	Söldner in Cursor-Nähe verliert die Hälfte seiner Hitpoints
ALT + Q	Dächer von Gebäuden verschwinden
CTRL + F	zeigt Framerate an

TIP 2: Im Kartenbildschirm können Sie im Routenmodus CTRL und T drücken, um Ihre Truppe ohne Wartezeit zum selektierten Sektor zu teleportieren. Mit einem Linksklick bei gehaltener ALT-Taste auf das »Gehe zu Sektor«-Icon eliminieren Sie alle Feinde im ausgewählten Sektor.

TIP 3: Wenn Sie in einem Keller in Orta einen Wissenschaftler treffen, sollten Sie ihm, wie Florian Zender aus Trier, so lange drohen, bis er Ihnen eine verschlossene Tür öffnet. Dahinter finden Sie sechs Raketengewehre mit einem Dutzend Magazinen. Die sollten allerdings nur erfahrene Söldner benutzen, die Sie auch noch weiter beschäftigen wollen. Beim ersten Schuß werden nämlich die Fingerabdrücke gescannt, so daß das Gewehr nur noch von diesem Kämpfer benutzt werden kann.

TIP 4: Wenn Sie im Besitz mehrerer Granatwerfer sind, versuchen Sie doch mal, mehr als einen an ein Gewehr zu bauen. Die Werfer bleiben natürlich nicht dran, aber Sie können auf diese Weise bis zu drei Granaten in einen Werfer laden. Dadurch sparen Sie wertvolle Aktionspunkte fürs Nachladen während der Gefechte.

TIP 5: Unser Leser Manuel Tewes aus Hagen hat einen Spartip für alle Waffenbastler eingesandt. Um einen besseren Schlagbolzen zu bekommen, brauchen Sie eine Feder und ein Alurohr. Wenn Sie allerdings bis zu vier der Leichtmetallrohre mit nur einer Feder kombinieren, haben Sie entsprechend der Anzahl der Alurohre auch Schlagbolzen. Dieser Trick funktioniert genausogut auch umgekehrt.

TIP 6: In Sektor H13 (Alma) treffen Sie auf Lt. Conrad Gillit. Wenn Sie ihn fragen, ob er mit Ihnen zusammenarbeiten will, verlangt er frecherweise 5.500 Dollar. Dieses Angebot lehnen Sie so oft ab, bis er sich für lächerliche 2 Dollar zur Verfügung stellt. So bekommen Sie einen absoluten Topmann für ganz wenig Geld.

TIP 7: Bei der Charaktererstellung zu Beginn eines neuen Spiels sollten Sie genau aufpassen, was Sie im Psychotest antworten. Jens Oberacker hat herausgefunden, daß mit einigen Antworten versteckte Attribute verbunden sind.

Antwort	Fähigkeit
Computer klauen	Elektronik
David Copperfield	Schlösser knacken
Bruce Lee	Kampfsport
Rocky	Nahkampf
Tarzan vs. Crocodile Dundee	Messer
Chackie Chan vs. Van Damme	Kampfsport
Hulk vs. Tyson	Nahkampf
Maus mit Elephant	Trainer
Fahrstunden	Trainer
Punk Dart beibringen	Trainer

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Kurt

TIP 1: Um auf einfachste Weise zu mehr Geld zu kommen, entwerfen Sie im laufenden Spiel einen neuen Mitspieler. Diesen überreden Sie dazu, Ihnen einen möglichst billigen Spieler, den Sie zuvor aus den unteren Ligen erstanden haben, für viel Geld abzukaufen. Falls der neue Mitspieler nicht genug Geld hat, lassen Sie ihn einen Kredit aufnehmen. Nach dieser nicht ganz legalen Aktion von Peter Baumeister aus Recklinghausen können Sie den Geldgeber wieder löschen.

TIP 2: Wem das Laden der eigenen angepaßten Dateien zu lange dauert, der sollte sich den Tip von Klaus Willner zu Gemüte führen. Die ursprünglichen Originaldateien sollten Sie aber vorher in ein anderes Verzeichnis sichern. Benennen Sie die entsprechenden Dateien 2_SPIELER.CFG, 2_TEAM.CFG und 2_WETTBEWERB.CFG im Unterverzeichnis \CONFIG_FILES in 1_SPIELER.CFG etc. um. Jetzt startet der originelle Manager gleich in der von Ihnen gewünschten Weise, und Sie sparen eine Menge Zeit.

Midtown Madness

TIP 1: Bei Abkürzungen durch die vielen Parks von Chicago sollten Sie ein bißchen vom Gas gehen und keine wilden Lenkbewegungen machen. So vermeiden Sie Dreher auf dem rutschigen Gras, durch die Sie die Vorteile der Abkürzung wieder verspielen könnten.

TIP 2: Auch Cheatcodes gibt's zu Microsofts City-Hatz. Geben Sie die als neuen Spielernamen im entsprechenden Menü ein, wobei Sie auf Groß- und Kleinschreibung achten müssen.

Cheat	Wirkung
Showme Cops	zeigt alle Polizeiwagen auf der Karte an
Big Bus Party	Straßenverkehr besteht nur aus Bussen
Tiny Car	Straßenverkehr besteht nur aus Kleinwagen
amizdA eoJ	Verkehr fährt in falsche Richtung
JetPlanes	Straßenverkehr besteht aus Flugzeugen
Warp Eleven	KI ist zehnmal schneller

TIP 3: Während des Rennens drücken Sie CTRL, ALT, SHIFT und F7 gleichzeitig. In die Konsole können Sie dann folgende Cheats eingeben.

Cheat	Wirkung
/nodamage	keine Schäden mehr
/damage	Schäden wieder ein
/dizzy	lustiger Himmel
/fuzz	alle Polizeiwagen sichtbar
/bridge	Brücken klappen schneller auf und zu
/ufo	Flugzeuge werden zu Ufos
/grav	verringerte Schwerkraft
/postal	Hupe schmeißt Briefkästen
/talkfast	Kommentare schneller
/talkslow	Kommentare langsamer
/big	Große Passanten
/tiny	Kleine Passanten
/nosmoke	kein Rauch mehr
/smoke	Rauch wieder an



Midtown Madness: Werfen Sie doch auch mal mit Briefkästen auf Busse – die Cheats machen es möglich.

NBA Live 99

EA Sports hat einige Bonus-Teams in ihrem Referenzwerk versteckt, doch Urs »Magic« Kresser hat sie entdeckt: Gehen Sie im Hauptbildschirm auf »KADER«, und wählen Sie anschließend »EIGENE TEAMS«. Um die Bonusmannschaften zu aktivieren, geben Sie die folgenden Namen als Teambezeichnung ein.

EA Europals
Hitmen Coders
Hitmen Idlers
Hitmen Pixels
Hitmen Rebounds

Need for Speed 4

TIP 1: Kaum ist der Asphalt nach dem dritten Teil abgekühlt, schiebt Electronic Arts schon den vierten hinterher. Auch dieser wird mit unseren Cheatcodes wesentlich einfacher. Damit sie funktionieren, müssen Sie die Datei CONFIG.DAT von unserer Bonus-CD (im Verzeichnis \DIVERSES\NFSCHEAT\) in das \SAVEGAME-Directory kopieren. Geben Sie die Cheats dann im Hauptmenü der entsprechenden Modi ein, wo sie mit einem Sound bestätigt werden. Für den Arcade-Modus gelten die folgenden Schummeleien.



Need for Speed 4: Ein Minispiel für Schnellklicker finden Sie auf der Credits-Seite.

Cheat	Wirkung
TP 00 bis TP 15	Straßenwagen fahren
GOFAST	schnellere Autos
MONKEY	verbesserte Automatik
MOON	verringerte Anziehungskraft
MADLAND	verbesserte Gegner

TIP 2: Im Karrieremodus verwenden Sie am besten diese Codes.

Cheat	Wirkung
BUY	Autos kostenlos
UP0	keine Upgrades
UP1	erstes Upgrade
UP2	zweites Upgrade
UP3	drittes Upgrade
GATES	mehr Geld

TIP 3: Die folgenden Cheats gelten nur im Hot-Pursuit-Modus.

Cheat	Wirkung
DCOP	Bonuswagen
ECOP	Bonuswagen
FCOP	Bonuswagen

TIP 4: Zum Schluß noch einige allgemeine Cheatcodes, die während aller Modi gelten und ebenfalls im jeweiligen Hauptmenü eingegeben werden.

Cheat	Wirkung
ACAR	Bonuswagen
BCAR	Bonuswagen
CCAR	Bonuswagen
CARS	Alle Autos
TRACKS	alle Strecken
ALLTIERS	alle Ebenen freischalten

TIP 5: Während des Rennens können Sie im Pausenmodus Ihre Gegner mit

Ihrer Hupe fertigmachen, wenn Sie zuvor die folgenden Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
OUTMYWAY	Hupe läßt Gegner crashen
RESETYA	Hupe versetzt Gegner zurück an den Start

TIP 6: Ein witziges Easteregg hat sich auf der Credits-Seite versteckt. Ändern Sie rechts oben die Anzeige von »TEXT« auf »PHOTO«, und klicken Sie so oft auf die erscheinenden Bilder, bis sie stoppen. Dadurch rufen Sie ein Minispiel mit dem Namen »KLICK THE PHOTO« auf. Hier kommt es darauf an, so schnell wie möglich auf die erscheinenden Bilder zu klicken. Dafür bekommen Sie Punkte, die sogar in einer eigenen Highscore-Liste gespeichert werden.

Pizza Syndicate

Mit dem Tip von GameStar-Leser Josef Kuhlmann können Sie bei einem Banküberfall straffrei ausgehen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den blauen Knopf des Alarmsystems. Wenn Sie genau davor stehen bleiben, sind Sie unverwundbar und können die heranstürmenden Wachmänner problemlos erledigen.

Railroad Tycoon 2 Addon

TIP 1: Wenn Sie die automatische Streckenverlegung nutzen, sollten Sie möglichst kurze Abschnitte bauen, um die nötige Kontrolle über Steigungen und Gefälle zu behalten.

TIP 2: High-Tech-Geräte wie der TGV kosten nicht nur in der Anschaffung ein Heidengeld. Achten Sie deshalb unbedingt darauf, ob sich das Geschwindigkeits-Wunder auf der Strecke wirklich lohnt und seine laufenden Kosten auch wieder einspielt.

TIP 3: Bauen Sie in den Metra-Szenarios lieber mehrere kleine Bahnhöfe anstatt weniger großer. Sie versorgen so die gleiche Bevölkerung, aber die kürzere Distanz zwischen den Stops verschafft Ihnen ein schnelleres und gleichmäßigeres Einkommen.



Railroad Tycoon 2: Solche Meldungen werden Sie mit unseren Tips häufiger sehen.

Requiem



Requiem: Auch Endgegner, wie dieses gefährliche Monster, erledigen Sie mit Hilfe unserer Cheats mit Leichtigkeit.

Auch für den 3D-Shooter aus dem Jenseits gibt es Cheatcodes. Die geben Sie ein, nachdem Sie mit [ENTER] die Konsole aufgerufen haben.

Cheat	Wirkung
CSMILTON	Cheats aktivieren
CSYHWH	unsterblich
CSSTIGMATA	alle Items und Waffen
CSSHROUD	maximale Gesundheit und Rüstung
CSHEALTH	maximale Gesundheit
CSROSARY	alle Items
CSAMMO	volle Munition
CSGUNS	alle Waffen
CSESSENCE	unbegrenzt Essenz
CSMAP [LEVELNAME]	Start des genannten Levels
CSVANISH	Gegner verschwinden
CSPORTAL	alle Durchgänge sichtbar
CSITEMS	Paß fürs Medlab
CSHOST	keine Gravitation mehr
CSHALT	Zeit stoppt
CSWIRE	veränderte Grafik

Rollercoaster Tycoon

TIP 1: Zur Gästeliste aus GameStar 8/99 sind noch einige Designer-Namen hinzugekommen. Benennen Sie einfach beliebige Besucher Ihres Parks entsprechend um, und Sie werden sehen, was sich die Entwickler der originellen Wirtschaftssimulation haben einfallen lassen.

Name	Wirkung
Chris Sawyer	fotografiert Fahrgeschäfte
Simon Foster	malt Fahrgeschäfte
Melanie Warn	erhöht die Zufriedenheit der Gäste
Katie Brayshaw	winkt Ihnen zu
John Wardley	bewundert den Park lautstark
John Mace	zahlt den doppelten Fahrpreis

TIP 2: Geldprobleme können Sie im entsprechenden Menü lösen. Mit einem Druck auf [F] gelangen Sie dorthin. Drücken Sie jetzt [ENTER] und [M] gleichzeitig, um 5.000 Mark zu erhalten. Dieser Trick funktioniert allerdings nur einmal im Monat.

TIP 3: Um direkten Zugriff auf alle Szenarios und Fahrgeschäfte sowie unbegrenzt Geld zu bekommen, geben Sie im Hauptmenü bei gedrückter [SHIFT]-Taste »RCT2« ein und bestätigen mit [ENTER]. Bei korrekter Ausführung des Tricks hören Sie Beifall.

TIP 4: Geht die Zahl der Fahrgäste zurück, weil Ihre Achterbahn einen Unfall hatte oder einfach zu langweilig geworden ist, so reißen Sie sie ab. Wenn Sie jetzt an derselben Stelle die gleiche Bahn noch einmal bauen, floriert Ihr Geschäft wieder wie zu Beginn.

Siedler 3



Siedler: Errichten Sie nur eine einzige Festung, um die Abwehr auf einen Punkt konzentrieren zu können.

Ein Tip vom Meisterstrategen Christian Pfeiffer: Errichten Sie statt vieler kleiner Türme nur eine große Festung, damit Sie Ihre Abwehr auf einen Punkt konzentrieren können. Wenn Sie den gut verteidigen, bekommt Ihr Feind kein Land durch die Eroberung schwach bewachter Türme. Der Computer agiert außerdem weniger aggressiv, wenn Sie nur eine militärische Einrichtung haben.

Star Trek: Birth of the Federation

Zum ersten Strategieversuch von Microprose im Trekker-Universum fanden wir ein paar nützliche Cheatcodes. Starten Sie das Programm über den Windows-Startbutton und die Funktion »Ausführen« mit dem Parameter »-Mudd«. Geben Sie dazu folgendes ein: »C:\BOTF\TREK.EXE -Mudd«, wo Sie den Pfad für Ihr System entsprechend abwandeln. Achten Sie dabei auf die Schreibweise mit großem »M«. Mit den Funktionstasten können Sie sich das Leben nun ein wenig leichter machen.

Taste	Wirkung
F9	plus 100% allgemeine Forschung
F10	10.000 Credits
F11	Karte aufdecken

Mit den folgenden Parametern können Sie einige Videos genießen, ohne erst die dafür notwendigen Aktionen durchführen zu müssen.

Parameter	Video
-BONES	Allianz gebildet
-GORN	Spiel verloren
-KIRK	Planet zerstört
-PICARD	Galaxis erobert

Star Wars: Episode 1: Racer

TIP 1: Im nagelneuen Rennspiel von LucasArts lernen Sie schnell, daß auch im Star-Wars-Universum gute Finanzplanung gefragt ist. Der folgende Tip hilft Ihnen dabei. Im Spiele-Unterverzeichnis \DATA\PLAYER befindet sich die versteckte Datei TGFD.DAT. Um sie zu finden, müssen Sie eventuell im Explorer die Ordneroptionen aufrufen und unter »Ansicht« einstellen, daß der Explorer versteckte Dateien anzeigen soll. Machen Sie eine Sicherheitskopie, und ändern Sie dann mit einem Hexeditor die Offsets »50« und »51« jeweils in »FF«, und speichern Sie. Wenn Sie danach das Spiel starten, werden Sie feststellen, daß Ihnen der Hex-Cheat von Günter Unterrainer aus Österreich 65.535 Credits eingebracht hat.

TIP 2: Eine weitere Möglichkeit, reich zu werden, besteht darin, im Aufrüstmenü die Tasten CTRL, F4 und 4 gleichzeitig zu drücken. Für diese Fingerübung bekommen Sie 1.000 Credits. Leider dürfen Sie sie nur fünfmal wiederholen.



Street Wars: Reservieren Sie ein eigenes Grundstück nur für Fabrikanlagen.

Street Wars

TIP 1: Überlegen Sie schon vor dem Grundstückskauf, welche Gebäude auf diesem Gelände entstehen sollen. Jedes Haus belegt nämlich unterschiedlich viel Platz; wenn Sie nicht aufpassen, bleiben Landflecken zurück, die zu klein sind, um noch bebaut zu werden.

TIP 2: Bauen Sie Ihre Fabriken auf einem Extra-Grundstück, auf dem kein Wohnhaus steht. Auf diese Weise können Sie Arbeiter schnell von einer Anlage zur nächsten schicken, ohne Anwohner mit Fabriklärm zu belästigen.

TIP 3: Vergessen Sie nicht, ausreichend Mieternachwuchs aller Stufen zu produzieren. Ein Level-1-Haus, das Sie zweimal ausgebaut haben, läßt zwar hochrangiges Personal heranwachsen, wird aber immer noch von einem Level-1-Bewohner betrieben. Wenn der stirbt, sollten Sie einen Nachmieter bei der Hand haben. Unterhalten Sie deshalb immer ein paar billige, unausgebaute Häuser jeder Stufe, um passende Mieter großzuziehen. Wenn ein Level-1-Gebäude unbesetzt ist, können Sie zur Not auch im Hauptquartier einen Arbeiter zum Hausbesitzer umwandeln.

TIP 4: Bauen Sie Ihr Krankenhaus möglichst nahe am gegnerischen Gelände. So haben Ihre angeschlagenen Gangster einen sicheren Zufluchtsort in Reichweite und können von dort aus Attacken gegen Konkurrenzgebäude führen.

TIP 5: Ihre Gangster werden erst richtig effektiv, wenn sie genügend Erfahrung gesammelt haben. Wenn Sie Ihren schwachen Ganoven keinen Kampf mit feindlichen Attentätern zumuten wollen, können Sie sie relativ gefahrlos an Hunden trainieren lassen. Dazu schicken Sie Ihren Grünschnabel in ein gegnerisches Grundstück mit Hundehütte und lassen ihn gegen den bissigen Vierbeiner antreten.

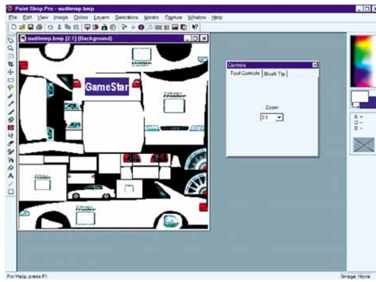
Test Drive 5

Neue Cheatcodes gibt es auch für den Klassiker des Rennspielgenres. Geben Sie die Schummeleien einfach im ersten Optionsmenü ein.

Cheat	Wirkung
CUP OF CHOICE	alle Bonuswagen
THAT TAKES ME BACK	Kurse rückwärts fahren
I HAVE THE KEY	alle Autos und Strecken
I CARRY A BADGE	mit Polizeiwagen fahren
LONE CRUSADER IN A DANGEROUS WORLD	Hupe drücken für Turbo-Boost
REMOTE BRAKING	Hupe stoppt Gegner

TOCA 2

Für einen persönlicheren Anstrich in Codemasters Tourenwagen-Raserei sorgt der Tip von Jochen Schütz. In dem Unterverzeichnis \GAMES\SKINS befinden sich weitere Verzeichnisse mit



TOCA 2: Kunstvolle Designs für Ihre Wagen können Sie jetzt selbst produzieren.

den Namen der Autos. Dort sind Dateien wie zum Beispiel AUDITEMP oder NISSTEMP gespeichert. Laden Sie die in ein Grafikprogramm Ihrer Wahl, und lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

Tomb Raider 3

TIP 1: Der Geheimlevel in Tomb Raider 3 wird erst freigeschaltet, wenn Sie alle Secrets gefunden haben. Thomas Reinke hat einen alternativen Weg für Sie. Starten Sie das Spiel im ersten Level, speichern Sie, und laden Sie das Savegame in einen Hex-Editor. Suchen Sie den Offset »1457« und tragen Sie dort »990« ein. Nun steht die Anzahl der gefundenen Geheimnisse im aktuellen Level auf sechs. Danach starten Sie Tomb Raider 3, laden das manipulierte Spiel und cheaten sich in den nächsten Level. Der Levelsprung geht so: Pistolen ziehen, einstecken, Schritt nach vorne, ducken, dreimal drehen und Sprung nach vorne. Im nächsten Abschnitt speichern Sie wieder, laden das Savegame und verändern den Offset genau wie vorher. Dieses Manöver müssen Sie in jedem Level ausführen.
TIP 2: Wenn Sie Angst vor giftigen Schlangen haben, sollten Sie es wie Martin Zimmermann aus Gelsenkirchen machen und kriechen. Die giftigen Biester attackieren Lara nicht, solange sie krabbelt – Solidarität unter Kriechtieren?



Tomb Raider 3: Nach nur zwei Minuten haben wir schon vier Geheimnisse gefunden...

Turok 2

Die Pfeile des Tek-Bogens fliegen nicht immer so weit wie gewünscht. Um dies zu ändern, aktivieren Sie einfach das Fernrohr. Aus unerfindlichen Gründen wird die Reichweite der Geschosse dadurch extrem erhöht. Diesen nützlichen Bug fand Paul Rack aus Wellendingen.

Völker

Falls Steine zu den Mangelwaren Ihrer Ländereien gehören, hat Christian Dürr einen guten Rat. Bilden Sie einen Stadtgründer aus, und errichten Sie das Stadtzentrum. Wenn Sie es jetzt wieder abreißen, haben Sie zwei Träger, den Baumeister und eine Menge Stein-Schutt. Mit den Trägern läßt sich der gleich an die richtige Position bringen.

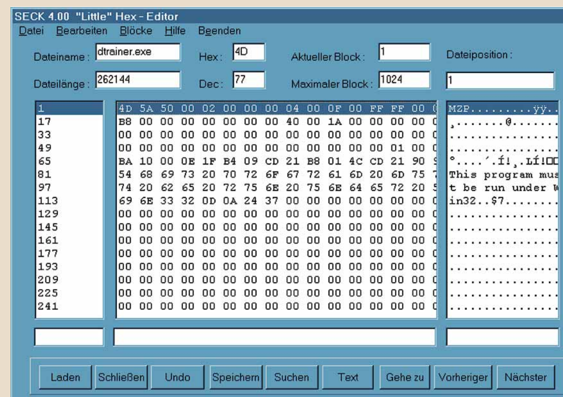
Warzone 2100

Sollten Sie Probleme mit dem Ressourcenmanagement von Eidos' dreidimensionaler Echtzeit-Strategie haben, hilft Ihnen der folgende Hex-Cheat. Im Savegame-Verzeichnis Ihres Spielordners finden Sie die gespeicherten Spielstände in kleine Dateien zerstückelt. Laden Sie den zu verändernden Speicherplatz mit der Endung »GAM«, zum Beispiel GAME1.GAM, in einen Hexeditor. Überschreiben Sie die Offsets »52«, »53« und »54« jeweils mit »FF«, und speichern Sie ab. Beim nächsten Spielstart steht Ihre Ressourcenanzeige auf stolzen 16.000.000. GUN

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen Sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit (SECK), dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klicken Sie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

Scheibenwelt-Krimi gelöst

Discworld Noir

Wir reichen dem Scheibenwelt-Detektiv Luton eine helfende Hand und führen ihn aus dem Schlamassel, das ihm der Mundy-Auftrag eingebrockt hat.

Bei GTs Adventure Discworld Noir ist es wichtig, verschiedene Hinweise miteinander zu kombinieren. Da diese nur in einer bestimmten Reihenfolge aufgedeckt werden können, sollten Sie unserer Lösung strikt folgen. Im übrigen ist mit »Reden« immer gemeint, daß Sie Ihre Gesprächspartner so lange ausquetschen, bis es keine Gesprächsthemen mehr gibt. Spezielle Themen vom Notizblock erwähnen wir selbstverständlich extra.

Akt 1

Zuerst zum **HAFEN**

TIP 1: Gehen Sie zum Hafen, und reden Sie mit dem Maat auf dem Schiff über die Passagiere. Konfrontieren Sie ihn außerdem mit Ihrer Notiz über die Milka.

Das Café **ANKH**

TIP 2: Nun statten Sie dem Café Ankh einen Besuch ab und reden mit Nobby über die alten Zeiten. Anschließend erzählen Sie ihm von den mysteriösen Passagieren und der Milka. Vor dem Café läßt sich vom Wagen eine Brechstange mitnehmen.

Die **MILKA** *betreten*

TIP 3: Laufen Sie zum Hafen zurück, und schauen Sie nach, ob der Matrose bei den Kisten anwesend ist. Wenn nicht, können Sie die Kiste mit der Brechstange öffnen und werden an Bord befördert.

Auf dem **SCHIFF**

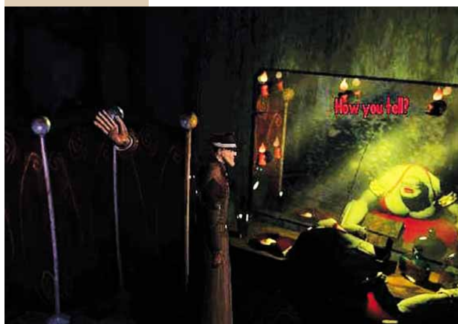
TIP 4: Stecken Sie den im Wasser treibenden Zettel ein, und gehen Sie an Deck. In der Kabine des Kapitäns finden Sie ein Stück Pappe, wenn Sie das Bett durchsuchen. Gehen Sie anschließend von Bord.

Treffen mit **MALACHIT**

TIP 5: Reden Sie mit Nobby (im Yard) über die mysteriösen Passagiere, und verlassen Sie den Ort danach wieder. Sie treffen draußen den Troll Malachit, der Sie beauftragt, seine Freundin Therma zu finden.

THERMA *suchen*

TIP 6: Gehen Sie in die Papageien-Bar, und warten Sie, bis die Sängerin ihr Lied beendet hat. Danach sprechen Sie mit ihr über Malachit und Therma. Nobby kann Ihnen weiterhelfen, wenn Sie ihm anschließend in der Polizeiwache den Künstlernamen nennen. Besuchen Sie das Mausoleum, und untersuchen Sie die Gräber.



Tip 6: Plaudern Sie mit Saphir über Therma.

Zurück ins **CAFÉ**

TIP 7: Im Café Ankh treffen Sie Ilsa. Reden Sie mit ihr über die mysteriösen Passagiere, und sie wird Ihnen erzählen, daß es sich dabei um sie und ihren Begleiter handelt. Zeigen Sie ihr außerdem den Zettel von der Milka, um Zugang zu Pier 5 zu erhalten.

Die **EINLADUNG**

TIP 8: Nun kehrt unser Held zum Büro zurück, wo ihn Besuch erwartet. Danach geht's zum Pier 5. Dort spricht Luton mit dem Wächter. Wenn er dann nochmals ins Büro geht, findet er dort eine Einladung von Carlotta auf dem Boden.

Thermas **GRAB** *finden*

TIP 9: Besuchen Sie die Villa der von Überwalds. Zeigen Sie dem Butler die Einladung, und schauen Sie sich danach das große Bild an der Wand an. Anschließend erzählen Sie Carlotta vom Mausoleum und plaudern mit dem Grafen. Danach ist das Mausoleum Ihr Ziel. Mit Carlottas Hilfe finden Sie dort Thermas Grab.

Zurück zum **GRAFEN**

TIP 10: Nun kehren Sie zur Villa zurück und reden mit dem Butler über den Grafen. Dieser erzählt Ihnen von seinem verschwunden Gefährten. Konfrontieren Sie damit anschließend den Grafen, und er wird Ihnen ein Bild des vermißten Regin geben.

Das **GRAB** *öffnen*

TIP 11: Reden Sie in Rhodans Werkstatt mit Malachit, und erzählen Sie ihm von Thermas Grab. Er wird es für Sie öffnen und feststellen, daß es sich bei der Leiche nicht um Therma handelt. Außerdem erhalten Sie von Malachit einen Haken und eine Leine. Nehmen Sie vom Grab den Trollzahn mit.

So kommen Sie ins **LAGERHAUS**

TIP 12: Nun geht's zu Pier 5. Dort schleichen Sie auf die Rückseite des Lagerhauses und benutzen den Haken mit dem Dachfenster. Das öffnen Sie oben mit der Brechstange. Drinnen finden Sie ein Streichholzheft, das Sie mit dem Zettel aus der Milka kombinieren.

MUNDY *ist tot*

TIP 13: In der Papageien-Bar redet Luton mit Inhaber Mankin über Mundy und das Streichholzheft. Dann bezichtigt er ihn der Lüge und findet Mundys Leiche.

Akt 2

Das **AZILE**-*Rätsel*

TIP 14: Schauen Sie sich das Seil an der Decke und die rote Schrift an. Luton wird sich das Wort »Azile« aufschreiben. Nachdem er die Stiefel des Toten durchsucht habt, bringt er sie mit der Notiz über das gerissene Seil in Verbindung. Unser Held schließt daraus, daß Mundy kopfüber gehangen haben muß. Kombinieren Sie diesen Hinweis mit dem Wort Azile, und Sie erhalten die Kombination 3712V. Reden Sie

Mundy hing **KOPFÜBER**

nun mit Mankin darüber, daß Mundy falschherum hing. Wenn Sie ihn dann auf die Stiefel ansprechen, erhalten Sie eine Münze aus dem Besitz des Toten.

Was passierte mit **REGIN***?*

TIP 15: Zeigen Sie dem ersten Maat der Milka das Bild von Regin, damit er Ihnen von einem Kutschenraser erzählt. Auf dieses Thema sollten Sie auch Nobby ansprechen, der Ihnen berichtet, daß ein Lord den Raser bei der Sentimentalen Brücke gesehen hätte. Bevor Sie diesen Ort besuchen, gehen Sie noch mal zum Hafen zurück und verbinden Ihren Haken mit dem Schiffstau, das die Milka zurückgelassen hat.

KUTSCHE *aus dem Fluß ziehen*

Erst dann werfen Sie bei der Brücke den Haken in den Fluß – dort unten liegt etwas. Bitten Sie Malachit um Hilfe, und vergleichen Sie anschließend das Bild Regins mit dem Toten. So erhalten Sie einen Schlüssel und den Beweis, daß der Freund des Grafen wirklich den Tod gefunden hat.

Das Geld von **SAPHIR**

TIP 16: Reden Sie mit Mankin über die Lüge von Saphir, und betreten Sie die Garderobe der Sängerin. Sprechen Sie mit der Dame über das Geld. Dann gehen Sie ins Casino und plaudern mit Wirbel. Wenn Sie ihn bestechen, erzählt er Ihnen von Saphirs Pech.

MANKIN *weiß etwas*

Zurück in der Papageien-Bar sprechen Sie auch Mankin auf das Geld von Saphir an. Schließlich besuchen Sie die Trollin nochmals und konfrontieren sie mit der Pechsträhne und dem Geheimtreffen, von dem Mankin erzählt hat. Reden Sie so lange mit Saphir, bis sie ein Treffen mit Therma arrangiert.

Die **FRACHT** *aus dem Lagerhaus*

TIP 17: In Ihrem Büro treffen Sie ein weiteres Mal Al Khali, der Sie zu Horst bringt. Im Casino konfrontieren Sie Carlotta mit dem Geheimnis des Goldenen Schwertes. Nach der Zwischensequenz reden Sie mit ihr über die Ladung der Milka und nehmen einen Frachtbrief mit. Den geben Sie bei Pier 5 dem Wächter.

REGIN *war im Casino*

TIP 18: Regin hat im Casino ein Schließfach. Zeigen Sie Wirbel den Schlüssel, und Sie erhalten Zutritt zu den Fächern. Benutzen Sie den Schlüssel mit der Schrankwand. Über das Armband, das Sie finden, sollten Sie ein Gespräch mit dem Grafen führen.



Tip 18: Im Casino hatte Regin ein Schließfach.

TIP 19: Reden Sie im Café Ankh mit Samael über die Weinfässer von der Milka, und gehen Sie anschließend von außen in den Weinkeller.

Zugang zum **PALAST**

Schauen Sie sich dort die Kundenkartei an, und sprechen Sie mit Ilsa. Versprechen Sie ihr zu helfen, damit der Palast auf der Karte erscheint.

Das Treffen mit **THERMA**

TIP 20: Saphir hat in Ihrem Büro eine Nachricht hinterlegt. Berichten Sie Malachit davon. Leider wird der Troll getötet, und Sie stehen wie üblich als Hauptverdächtiger da. Beim folgenden Verhör ist es egal, welche Antworten Sie wählen.

Aus dem **KNAST** *fliehen*

TIP 21: Bleiben Sie so lange ruhig stehen, bis eine Ratte hervorkommt und durch ein Loch an der Wand rechts flitzt. Untersuchen Sie das Loch, und kriechen Sie hindurch in die Nachbarzelle. Nach einem Schwatz mit dem Erfinder Leonard kommen Sie frei.

Zutritt zur Archäologen- **GILDE**

TIP 22: Luton marschiert zum Patrizierpalast und betrachtet die Mauer im Bild rechts. Nun benutzt er den Haken mit der Wand und findet sich in der Zelle von Leonard wieder. Dann kombiniert er die Notiz über ein Versteck für Zwei Kastanien mit dem Loch und bringt den Klatschianer aus dem Weinkeller zu Leonard. Dafür dürfen Sie die Archäologengilde betreten.

Durch den **KAMIN**

TIP 23: Sprechen Sie mit der Archäologin Laredo Cronk, und erzählen Sie anschließend Horst von ihr. Danach überbringen Sie der Dame Horsts Nachricht, und sie verschwindet. Untersuchen Sie das Bücherregal, und drücken Sie das markierte Buch.

REGAL *untersuchen*

Daraufhin wird ein geheimer Weg durch den Kamin frei. Dahinter muß Luton versuchen, durch die magische Barriere zu kommen.

Wie finde ich das **SCHWERT***?*

TIP 24: Nun folgt ein Gespräch mit dem Zauberer im Casino. Wenn Sie ihm das Zauberarmband von Regin schenken, erhalten Sie einen Code, den Sie auf der Schalttafel vor der Schatzkammer eingeben. Benutzen Sie Ihre Notiz 3712V mit den Kisten, und zerstören Sie danach mit den Trollzähnen das Glas. Verlassen Sie mit dem Goldenen Schwert den Ort.

Akt 3

Was kann der **WERWOLF***?*

TIP 25: Sie sind nun ein Werwolf. Lassen Sie sich von dem Straßenköter Gaspode über alles aufklären. Von nun an sollten Sie sich in jeder Szene in einen Wolf verwandeln und an allen Gerüchen schnuppern.

Den **GERÜCHEN** *folgen*

TIP 26: Der purpurne Geruch führt Sie zum Casino, wo Sie ermordet wurden. Merken Sie sich dort ebenfalls alle Gerüche, und stecken Sie als Mensch das Moos ein. In Ihrem Büro räumt Nobby gerade auf, er verschwindet jedoch nach einem kurzen Gespräch mit Luton, wobei er die Brechstange und neue Informationen über drei Morde zurückläßt. Stecken Sie das nützliche Werkzeug ein.

Mit **TOD** *plaudern*

TIP 27: Danach gehen Sie zur Villa der von Überwalds und fragen nach Carlotta. Während der Butler die Dame des Hauses holt, verwandeln Sie sich. Danach besuchen Sie den Grafen und sprechen mit Tod. Fragen Sie nach allen Notizen über die Morde, und zeigen Sie ihm das an Ihrer Todesstelle gefundene Moos. Damit wird Ihnen Zutritt in die Bibliothek gewährt. Dort benutzen Sie das Moos mit den Karteikarten und verschwinden danach in die Kanalisation.

MOOS *vorzeigen*

In den **KANÄLEN**

TIP 28: Zuerst geht's nach rechts. Dann verwandelt Luton sich und folgt dem purpurnen Geruch. Im Nest steckt er den Anhänger ein. Anschließend befragt er Zwei Kastanien und Leonard darüber.

SCHWARZES BRETT *benutzen*

TIP 29: Schauen Sie sich in der Papageien-Bar so lange das Schwarze Brett an, bis Sie etwas über einen Job in der Unsichtbaren Universität erfahren. Reden Sie dort außerdem mit Mankin über den Tod des

Kaufmanns, und erschnüffeln Sie in Saphirs Garderobe alle Gerüche. Danach können Sie dort eine Flasche Parfüm einstecken und mitnehmen.

*Was soll ich in der **UNI**?*

TIP 30: Laufen Sie zur neuen Halle der Universität, und bewerben Sie sich um den Job als Zimmermädchen. Reden Sie außerdem mit der Putzfrau über den Mord an dem Zauberer, von dem Nobby erzählt hat. Durchsuchen Sie im Schlafraum alle Schränke. Als Werwolf schnuppern Sie an der Tafel. Danach kombinieren Sie damit Ihre Notiz über den Tempel von Anu-Anu. Verlassen Sie den Raum, und sprechen Sie mit dem Türsteher über den Mord. Vergleichen Sie in der neuen Halle den Anhänger mit den Büchern aus dem Schrank von einem der Studenten, und Sie erhalten eine Namensliste.

***TAFEL** untersuchen*

*Zum **PALAST***

TIP 31: Nun läuft Luton zum Palast und verwandelt sich an der Mauer. Als Werwolf benutzt er den purpurnen Geruch aus seinem Arsenal mit dem gleichfarbigen Geruch bei den Fässern.

*Zurück ins **CAFÉ***

TIP 32: Brechen Sie im Weinkeller des Café Ankh mit der Brechstange die Weinfässer auf, um in den Palast transportiert zu werden. Verlassen Sie den Lagerraum, und lauschen Sie im folgenden Korridor als Werwolf an der Doppeltür.

*Wer ist der tote **HÄNDLER**?*

TIP 33: Reden Sie bei der Händlergilde mit dem Türsteher über die Stiefel des Zauberers. Danach fragen Sie Tod, der immer noch beim Grafen rumhängt, über den Mord an dem Händler aus.

*Mit **CARLOTTA** reden*

TIP 34: Im Café Ankh wartet Carlotta, mit der Sie über Mundys Tod sprechen und sie fragen, ob sie ihn getötet hat. Reden Sie mit der Dame außerdem über Regins und Malachits Tod.

*Gespräche im **TEMPEL***

TIP 35: Gehen Sie zum Tempel, und reden Sie mit Mondkalb im hinteren Teil der Halle über die Liste. Verlassen Sie den Ort, und suchen Sie auf dem Friedhof nach dem Fenster, in dem Sie Mondkalb sehen können. Belauschen Sie ihn als Werwolf. Zurück im Tempel reden Sie mit Malaclypse über Errata und das Treffen der Gläubigen und drängen ihn, Sie in das Heiligtum einzuschleusen. Dort schauen Sie sich den Altar an, um sich danach darunter verstecken zu können. Wenn die Zeremonie beginnt, besprühen Sie die Füße von Mondkalb mit Parfüm.

***ALTAR** untersuchen*

*Was bedeuten die **MORDE**?*

TIP 36: Luton kehrt ins leere Sanktuarium zurück und betrachtet das Fresko. Ein Symbol fällt ihm auf, das er sofort untersucht. Dann geht's in die Bibliothek, wo unser Held seine Aufzeichnungen über Nylonathatep mit den Karteikarten vergleicht. Das gleiche macht er mit der Notiz über das seltsame Symbol. Danach geht er wieder zum Sanktuarium und benutzt alle Aufzeichnungen über die Morde mit dem Stadtplan.

*Ins **THEATER***

TIP 37: Statten Sie danach dem Theater einen Besuch ab. Nehmen Sie das Flugblatt mit, und benutzen Sie es mit den Karteikarten in der Bibliothek. Danach laufen Sie zurück und nehmen vor der Bühne Wolfsform an. Benutzen Sie Ihre Aufzeichnungen über das Symbol mit den Zeichen an der Wand, um in einen neuen Raum zu dürfen. Kombinieren Sie Ihre Notizen über die acht großen Tragödien mit dem Altar, und verlassen Sie das Theater.

*Zur **FINSTEREN** Straße*

TIP 38: Gehen Sie zur finsteren Straße, und zerstören Sie mit der Brechstange die Bretter vor dem Fischladen. Nachdem Sie drinnen einen Knochen gefunden und untersucht haben, rennen Sie zum Lustgarten der Zauberer und verstecken sich im Busch.

Akt 4

*Zurück zur **BIBLIOTHEK***

TIP 39: Ziehen Sie das Schwert aus dem Müll, untersuchen Sie die Inschrift an der Wand, und verlassen Sie den einstürzenden Tempel. Schauen Sie in der Bücherei der Villa ein weiteres Mal das Wort Nylonathatep nach, und reden Sie mit Zwei Kastanien über Ihre Erkenntnisse.



Tip 39: Schlagen Sie »Nylonathatep« nach.

***KONDO** erledigen*

TIP 40: Im Sanktuarium töten Sie Kondo; bei seiner Leiche finden Sie ein Amulett. Im Tempel sprechen Sie Mondkalb darauf an und reden danach über die Verräter des Kultes. Mondkalb wird Ihnen etwas über Foid erzählen und danach sterben.

*Wo finde ich **FOID**?*

TIP 41: Nehmen Sie in Rhodans Werkstatt die mit Gips verputzten Bandagen auf, und sprechen Sie Rhodan darauf an. Außerdem fragen Sie ihn, ob er etwas über Foid weiß, damit er Ihnen seinen Aufenthaltsort nennt. Gehen Sie in den dunklen Raum gegenüber des Fischladens, und sprechen Sie mit Foid über das Goldene Schwert und das Amulett.

*Wer ist **GELID**?*

TIP 42: Nun läßt Luton sich von der Universität feuern und redet im Yard mit Nobby über Gelid. Beim Menschenauflauf in der neuen Halle wird er zum Wolf und nimmt Gelids Spur auf, um zum Observatorium zu gelangen. Dort spricht er mit Satrap über Gelid, Horst und das strahlende Trapez, von dem Zwei Kastanien erzählt hat. Unser Held plaudert solange mit Satrap, bis der ermordet wird. Dann benutzt er die Karte von Zwei Kastanien mit den Mosaiken, und danach das Teleskop. Ehe Luton geht, steckt er noch das Gerät des Astrologen ein.

***GESPRÄCH** mit Satrap*

*Wie öffne ich den **SARG**?*

TIP 43: Benutzen Sie im Mausoleum das Gerät mit dem Himmel, und untersuchen Sie danach die Grotte, um die Krypta zu finden. Verwenden Sie in der Krypta die Münze von Mundy, um den Sarkophag zu öffnen, und reden Sie mit dem Zombie über das Schwert. Beim Verlassen der Krypta attackiert Sie Horst.

*Das **ENDE** des Spiels*

TIP 44: Untersuchen Sie das Juwel, um Horst zu finden. Gehen Sie zur Sentimentalen Brücke, wo Sie das Schwert zurückbekommen. In Leonards Zelle steigen Sie durch das Loch im Dach und entfernen den Schutt. Benutzen Sie danach das Zeichen von Eel mit dem Fluggerät, um den Fall abzuschließen. GUN

Retten Sie Cutter Slade

Outcast

Mit dem GameStar-Reiseführer verirren Sie sich nicht im riesigen Adelpha.

Das Action-Adventure Outcast von Infogrames ist umfangreich und fordernd. Damit Cutter Slade die Welt retten kann, führt ihn unsere Schritt-für-Schritt-Lösung sicher durch Adelpha. Die einzelnen Aufgaben können Sie in beliebiger Reihenfolge erledigen. Wenn ein Ereignis der Komplettlösung nicht eintritt, überprüfen Sie, ob Sie alle von uns beschriebenen Aufgaben erfüllt haben, die mit dem Ereignis zu tun haben könnten. Unsere Lösung konzentriert sich auf den Hauptweg und enthält nicht alle der zahlreichen Subquests.

Allgemeine Tips

Alles **FRAGEN**

TIP 1: Sprechen Sie bei Dialogen mit den Eingeborenen stets alle Punkte an, damit Ihnen keine wichtigen Informationen durch die Lappen gehen.

SCHIESSEN *statt reiten*

TIP 2: Ein Twôn Hà (Reittier) ist nicht unbedingt nötig, sparen Sie das Geld lieber für Waffen. Wenn Sie allerdings ohnehin viel kämpfen, haben Sie genügend Geld und sollten sich für das Reittier entscheiden.

Mineralien **SAMMELN**

TIP 3: Sammeln Sie alle Mineralien ein, die Sie finden. Daraus können Sie bei den Fühlern Munition herstellen lassen (siehe Tabelle).

Munitionszutaten

Munition	Mineralien
HK-P12	1 grünes Helidium, 1 Metall
SLNT-B	3 Rammu, 2 grüne Helidium, 1 Mool
LN-DUO-500	2 rote Helidium, 1 Faé-Frucht
UZA-SH1	1 Muschel, 1 grüne Helidium, 1 Metall
HAWK-MK8	3 grüne Helidium, 2 rote Helidium
FT74-X	4 grüne Helidium, 4 rote Helidium

GEBÄUDE *durchsuchen*

TIP 4: Durchsuchen Sie jedes Gebäude nach Vorräten. Bei Lagerhäusern paßt jeder Schlüssel, den Sie finden. Versuchen Sie jeden Schlüssel zu bekommen, von dem man Ihnen erzählt.

TÖPFE *zerdeppern*

TIP 5: Vergessen Sie nicht, alle Töpfe zu zerschießen. Oft befinden sich Vorräte darin.

TAUCHEN

TIP 6: Tauchpartien können sich lohnen. Die Talaner verstecken in Gewässern häufig Gegenstände.

Talaner **BEFRAGEN**

TIP 7: Wenn Sie mal einen Talaner nicht finden können, sollten Sie andere Talaner nach der Richtung fragen. Die Eingeborenen wissen eigentlich immer, wo sich wichtige Personen aufhalten.

TALANER *leben lassen*

TIP 8: Schießen Sie niemals auf Talaner. Wenn Sie einen töten, verschlechtert sich Ihr Ruf rapide, und viele Eingeborene werden Ihnen nicht mehr helfen.

Kampftips

Gefechten **AUS-WEICHEN**

TIP 9: Sie werden nur selten gezwungen, zu kämpfen. Meist können Sie sich mittels Hologramm oder Unsichtbarkeitsfeld an den Gegnern vorbeischummeln. Wenn Sie knapp bei Kasse sind, sollten Sie jedoch so oft wie möglich den Kampf suchen.

Richtig **KÄMPFEN**

TIP 10: Wenn die Gegner in einer Gruppe von einer Seite angreifen, bleiben Sie einfach stehen und weichen den Schüssen mit seitlichen Ausfallschritten aus. Falls die Feinde von verschiedenen Seiten attackieren, gehen Sie am besten aus der Sichtweite der seitlichen Angreifer, damit Sie sich nur noch auf diejenigen Gegner konzentrieren müssen, die Sie auch sehen können.



Tip 10: Per Tarnfeld kommen Sie auch kampflos an den Gegnern vorbei. Aber achten Sie auf die Zeit.

Unser Tip: **FLAMMEN-WERFER**

TIP 11: Die richtige Waffe für die richtige Situation: Für normale Gefechte sind die Pistole (HK-P12) und das Leuchtkugelgewehr (UZA-SH1) am geeignetsten. Die SLNT-B verwenden Sie, um größere Gruppen aus der Entfernung zu schwächen. An Engstellen nehmen Sie am besten den Granatwerfer LN-DUO-500. Das Schnellfeuergewehr HAWK-MK8 ist für normale Kämpfe nicht sehr geeignet, weil die Schußfolge zu langsam ist. Aber gegen Krieger in festen Stellungen wirkt es Wunder. Unser Favorit ist der Flammenwerfer FT74-X: Ein Treffer schaltet einen Krieger aus, und die Munition ist billig herzustellen. Leider ist die Reichweite stark begrenzt. Verschonen Sie die Bauern.



Tip 11: Der Granatwerfer erzeugt mächtige Explosionen.

Komplettlösung

Ranzaar

Mit **ZOKRYM** *reden*

TIP 12: Sprechen Sie mit Zokrym, um mehr über die Umgebung zu erfahren. Das kleine Lexikon im Handbuch hilft Ihnen, die verwirrenden Namen zu lernen.

JAN *suchen*

TIP 13: Suchen Sie Zokryms Sohn Jan. Sie erkennen den Talaner an seinem orangen Kragen. Sprechen Sie ihn auf die vier Prüfungen an.

Die ersten **DREI** *Prüfungen*

TIP 14: In der Schießprüfung zerstört Cutter einfach die Gefäße. Beim Sprungtest hüpft er über eine Schlucht und erhält das Funkgerät. Die Schwimmprüfung erfordert, daß unser Held nach Gegenständen auf dem Grund des Sees taucht; hier kann er außerdem seine Munitionsvorräte auffrischen.

Die **VIERTE** *Prüfung*

TIP 15: Der letzte Test ist die Anschleichen-Prüfung. Sie stellen sich dazu neben die erste Box auf das kleine Quadrat. Wenn Jan bis drei gezählt hat, kriechen Sie hinter den Barrikaden zur Frucht und heben sie auf, sobald er nicht hinsieht. Sie erhalten zur Belohnung ein Fernglas.



Tip 15: Hinter den Schneebarrikaden können Sie unbemerkt an Jan vorbeischleichen.

TIP 16: Sprechen Sie Zokrym an, um ihm zu sagen, daß Sie reisebereit sind.

Ende des **TRAININGS**

Er öffnet Ihnen das Tor nach Shamazaar. Treten Sie hindurch, und das Abenteuer kann beginnen.

Shamazaar

Die **ERSTEN** *Schritte*

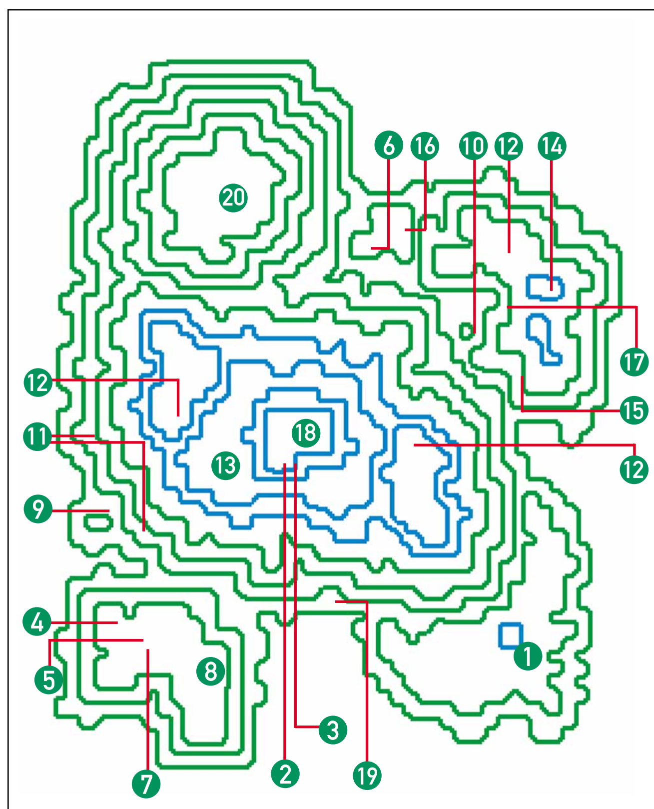
TIP 17: Sie betreten Shamazaar durch ein Daoka, das in einem See liegt. Am Ufer sitzt ein Talaner, den Sie ansprechen. Folgen Sie ihm nach Westen zum Dorf, und reden Sie dort mit Shamaz Zeb. Er erzählt, daß ein Talaner namens Naarn sich auf die Suche nach dem Mon gemacht hat und schickt Sie zu Naarns Bruder Ilott. Gehen Sie als nächstes zum Stammesführer Maar. Von ihm erfahren Sie, daß Sie ein Relikt, den Fandazma-Stein, finden müssen.

Mit **ZALINASS** *reden*

TIP 18: Suchen Sie Zalinass, und sprechen Sie mit ihm. Wenn Sie wollen, können Sie ein Twôn Hà kaufen. Nun geht's zu Ilott. Unterwegs treffen Sie einen Talaner, der Ihnen zuwinkt. Von ihm erfahren Sie, daß Zalinass ein Problem hat.

ILOTT *heilen*

TIP 19: Ilott kann Cutter nicht helfen, weil er zu erschöpft ist. Unser Held muß Shamaz Zeb suchen und ihn Ilott heilen lassen. Wenn er schon mal im Dorf ist, kann er auch gleich Zalinass helfen, der ihm aufträgt, die Gamors östlich des Dorfes zu beseitigen. Wenn der Auftrag erledigt ist, kehrt Cutter zu Ilott zurück und erfährt, daß Shamaz Mazum mehr über den Aufenthaltsort von Naarn weiß.



Shamazaar: (1) Daoka nach Ranzaar, (2) Daoka nach Okasankaar, (3) Daoka nach Talanzaar, (4) Maar, (5) Shamaz Zeb, (6) Shamaz Mazum, (7) Fühler Clath, (8) Zalinass, (9) Ilott, (10) Zeo, (11) Zähler, (12) Lagerhäuser, (13) Turm, (14) Fandazma-Stein, (15) Ka-Tempel, (16) Elueé-Tempel, (17) Gandha-Tempel, (18) Faé-Tempel, (19) Ezef, (20) Marion.

Zu **ZEO**

TIP 20: Als nächstes geht es zu Zeo, von dem Sie interessante Infos über das Fandazma bekommen. Außerdem sollen Sie Zeo den Fandazma-Stein besorgen, doch diese Aufgabe heben Sie sich für später auf.

Hilfe für **MAZUM**

TIP 21: Machen Sie sich nun auf den Weg zu Shamaz Mazum. Er möchte Ihnen zwar gern weiterhelfen, ist aber zu erschöpft. Er braucht ein Magwa, um sein Fandazma wieder aufzuladen. Das bekommen Sie bei Logar. Um Logar zu finden, sprechen Sie einfach einen Talaner an und fragen ihn nach dem Magwa. Bringen Sie es dann zu Mazum, der sich prompt erholt, und Ihnen auch gleich den Auftrag gibt, eine Sankra-Steintafel zu besorgen. Außerdem erzählt er, daß Naarn zu Maar gehen wollte.

TIP 22: Begeben Sie sich zu Maar, und sprechen Sie ihn zuerst auf Naarn, und dann auf die Tafel an. Er holt eine Kiste aus einem Haus, die Sie sprengen müssen,



Tip 22: Ein gezielter Schuß aufs Dynamit sprengt die Kiste auf, in der sich Mazums Tafel befindet.

Die **STEIN-TAFEL** *besorgen*

weil er den Schlüssel verloren hat. Darin befindet sich die gesuchte Tafel. Bringen Sie sie zu Shamaz Mazum, und er zeichnet Ihnen darauf ein, wie die vier Reliquien in den Tempeln angeordnet werden müssen, um an das Mon zu kommen (siehe Tip 27).

Vier **RELIQUIEN** *finden*

TIP 23: Machen Sie sich nun auf die Suche nach den vier Reliquien. Um herauszufinden, wo sie versteckt sind, suchen Sie einen der Zähler auf (nicht Maar). Von ihm erfahren Sie, daß die vier Steine in den vier Lagerhäusern zu finden sind. Dummerweise wurde einer aus dem Lager im Dorf entfernt und in den Faé-Tempel gebracht. Suchen Sie also zunächst die drei Lagerhäuser auf, und besorgen Sie die Reliquien.

Zuerst den **FANDAZMA-** *Stein*

TIP 24: Bevor Sie den Faé-Tempel stürmen, sollten Sie sich erst auf die Suche nach dem Fandazma-Stein machen. Er befindet sich in einem Turm auf der Insel des Faé-Tempels. Den Stein bringen Sie zu Zeo, der ihn als eine Fälschung entlarvt. Den echten Stein finden Sie im nördlichsten See, doch Vorsicht: Das Wasser ist voller Sankaars. Die können Sie aber leicht beseitigen, indem Sie das Dynamit im See mit einem CLAPR-T zur Detonation bringen.

PRODUK-TION *stoppen*

TIP 25: Den Fandazma-Stein bringt unser Held zu Zeo. Danach geht's zu Maar, den Cutter überredet, endlich die Rizi-Produktion zu stoppen.

KA-TEMPEL *aufsprengen*

TIP 26: Reisen Sie nun zum Ka-Tempel. Die Talaner dort haben ein Problem: Der Eingang zum Tempel ist versperrt. Lassen Sie das Gebiet evakuieren, und sprengen Sie den Eingang mit Dynamit frei. Wenn Sie keins haben, springen Sie kurz in den See mit dem Gorgor, dort liegt welches. Dabei stellt sich übrigens heraus, daß der Gorgor nur eine Attrappe ist.

RELIQUIEN *einsetzen*

TIP 27: Setzen Sie die drei Reliquien in die Halterungen der entsprechenden Tempel ein: Faé-Stein in den Elueé-Tempel, Elueé-Stein in den Ka-Tempel und Ka-Stein in den Gandha-Tempel. Nun öffnet sich der Zugang zum Mon im Faé-Tempel.

Im **FAÉ-** *Tempel*

TIP 28: Der Weg ist zwar frei, das Mon kann jedoch noch nicht berührt werden. Sie müssen erst den Gandha-Stein im Faé-Tempel plazieren, damit das tödliche Feuer erlischt. Glücklicherweise kommt gerade, wenn Sie im Tempel eintreffen, Naarn durch eines der Daokas und drückt Ihnen die vierte Reliquie in die Hand. Wenn er nicht kommt, probieren Sie es zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal. Achtung: Sie müssen zuerst Ilott, Mazum und Maar auf Naarn angesprochen haben.



Tip 28: Das Feuer um den Mon erlischt erst, wenn Sie auch die vierte Reliquie plaziert haben.

Gespräch mit **MARION**

TIP 29: Laufen Sie etwas in der Gegend herum, bis Sie schließlich eine Funkmeldung von Marion erhalten. Sie müssen nun nach Talanzaar. Das Daoka nördlich des Dorfes bringt Sie dorthin.

Talanzaar

TALANER *ansprechen*

TIP 30: Das erste Wesen, dem Cutter begegnet, ist ein winkender Talaner. Er gibt unserem Helden eine kleine Einweisung in die neue Region.

Bei **HÄNDLERN** *einkaufen*

TIP 31: Auf Ihrem Weg durch die Stadt laufen Ihnen verschiedene Händler über den Weg. Kaufen Sie, was Sie wollen, aber nur Waffen und Erweiterungen. Alles andere können Sie bei Fühlern herstellen lassen oder auf dem Weg finden. Als erstes sollten Sie den nützlichen Granatwerfer Typ LN-DUO 500 erwerben.

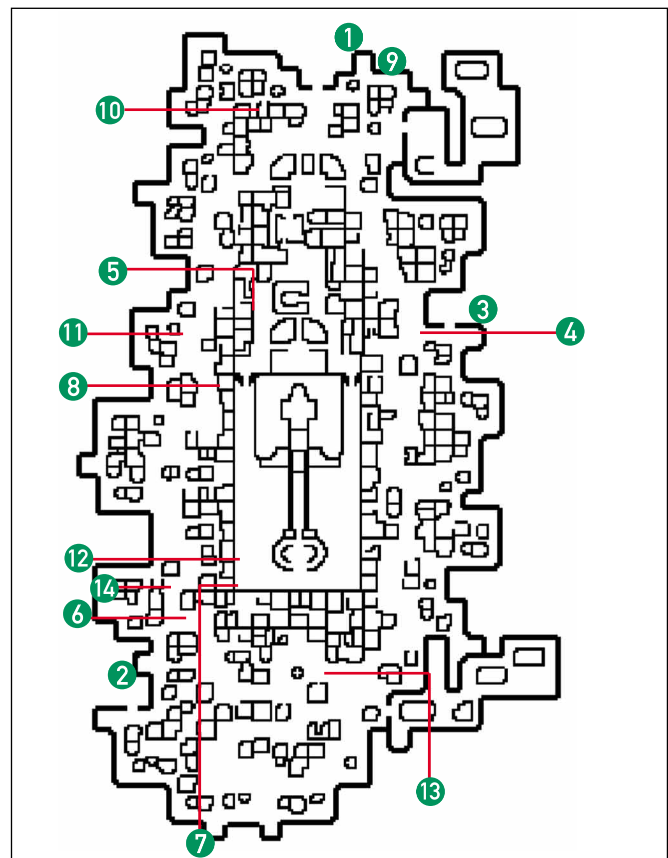


Tip 31: Der windige Händler verkauft Ihnen zu Wucherpreisen Ihre verlorenen Gegenstände zurück.

TIP 32: Nachdem Sie eine Weile umhergelaufen sind, sollte Sie ein Talaner zu sich winken.

News von **MARION**

Der freundliche Eingeborene erzählt Ihnen Neuigkeiten über Ihre verschollene Kollegin Marion.



Talanzaar: (1) Daoka nach Shamazaar, (2) Daoka nach Okasankaar, (3) Daoka nach Motazaar, (4) Stammesführer Zot, (5) Shamaz Zokrace, (6) Fühler, (7) Zelbs Bar, (8) Gefängnis, (9) Zoss, (10) Ominel, (11) Yagu, (12) Zakk, (13) Brunnen, (14) Azirad.

MARION *finden*
TIP 33: Gehen Sie zu Shamaz Zokrace. Der verweist Sie zu Zelbs Bar, dort schickt man Sie zu einem Gebäude westlich des Faé-Palastes. Wenn Sie sich dem nähern, wird Marion gerade befreit.

Zum **STAMMESFÜHRER**
TIP 34: Begeben Sie sich nun zum Stammesführer und sprechen Sie ihn auf die Steuern an. Damit er die Steuerzahlungen wie gewünscht einstellen kann, muß erst ein Streit zwischen den beiden verwandten Händlern Zoss und Heza beigelegt werden.

STREIT *schlichten*
TIP 35: Besuchen Sie den Pilamhändler Zoss, und Sie erfahren, daß Heza seine Wasserpreise erhöht hat. Suchen Sie nun Heza. Leider ist er ständig unterwegs, Sie müssen also nachfragen, wo er gerade steckt. Er erzählt Ihnen von den Preiserhöhungen der Händler Ominel, Yagu und Zakk, von denen er abhängig ist. Zu allem Unglück ist auch noch der Brunnen, aus dem er sein Wasser holt, verstopft.

WASSERHÄNDLER *abklappern*
TIP 36: Suchen Sie nun die Händler in der Reihenfolge Ominel, Yagu und Zakk auf, und fragen Sie alle drei, warum sie ihre Preise erhöht haben. Jeder Händler gibt Ihnen eine Aufgabe, damit er seine Preise senkt. Ominel will ein Oogoobar-Messer, Yagu sucht seinen Bruder Ezef in Shamazaar, und Zakk möchte sich Ihre Pistole ausleihen.

AUFGABEN *der Händler erfüllen*
TIP 37: Geben Sie Zakk die Pistole, und gehen Sie erst mal nach Shamazaar zurück, damit Ihnen nicht so viele Krieger über den Weg laufen. Reden Sie dort mit Ezef, und kehren Sie nach Talanzaar zurück. Yagu freut sich, daß es seinem Bruder besser geht, und er macht das Wasser billiger. Zakk gibt Ihnen die HK-P12 zurück und senkt ebenfalls die Preise.

Den **BRUNNEN** *freisprengen*
TIP 38: Gehen Sie nun zum Brunnen im Norden der Stadt. Dort treffen Sie Hezas Diener Zade. Lassen Sie ihn die Gegend evakuieren. Der Brunnen muß mit einem gezielten Schuß aus dem LN-DUO 500 freigesprengt werden. Mit Dynamit funktioniert es nicht, da der Sprengsatz in der Mitte des Brunnens landen muß. Sie werden wahrscheinlich ein paar Versuche benötigen, ehe Sie richtig treffen.

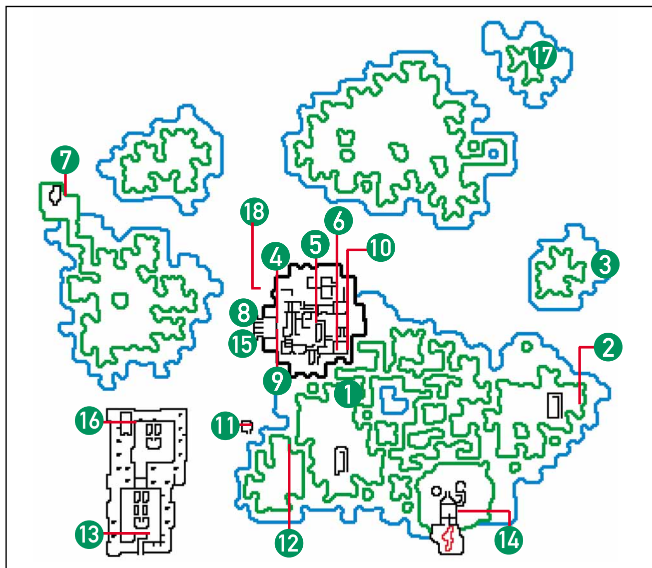


Tip 38: So stehen Sie richtig, wenn Sie den Brunnen mit dem Granatwerfer freisprengen wollen.

MESSER *für Ominel finden*
TIP 39: Das Oogoobar-Messer für den Händler Ominel findet Cutter in Okaar, doch um dorthin zu gelangen, muß er durch Okasankaar reisen. Es gibt zwei Wege: Das Daoka in Talanzaar bringt unseren tapferen Helden ins Zentrum von Okasankaar, wo er möglicherweise direkt in eine wartende Truppe von Wächtern teleportiert. Das Daoka in Shamazaar teleportiert Cutter in ein abgelegenes Ende Okasankaars, weshalb er dann erst mal einen Fußmarsch vor sich hat. Wir empfehlen trotzdem den letzteren Weg.

Okasankaar

CYANA *befreien*
TIP 40: Als erstes müssen Sie die Krieger im Dorf Cyana vertreiben. Sprechen Sie danach mit Shamaz Kaleb, um Informationen über das Mon dieser Region zu erhalten. Es liegt auf der Gorgor-Insel, auf die sich nur ein Talaner traut: Oru.



Okasankaar: (1) Daoka nach Talanzaar, (2) Daoka nach Shamazaar, (3) Daoka nach Okaar, (4) Zernar, (5) Shamaz Kaleb, (6) Fühler, (7) Oru, (8) Sadar, (9) Zele, (10) Zafar, (11) versunkener Tempel, (12) Egar, (13) Martigar, (14) Darosham, (15) Zidar, (16) Schlüssel, (17) Mon, (18) Leuchtturm.

SADAR *helfen*
TIP 41: Bitten Sie Sadar, Sie zu Orus Insel zu bringen. Er hilft Ihnen gern, muß aber vorher sein Boot reparieren. Dazu benötigt er einen Zlingtog-Pollen. Also müssen Sie zuerst einen der Zlingtogs töten, die im seichten Wasser leben. Lassen sich nicht auf ein langes Gefecht ein: Ein Granatwerfer-Schuß ins Wasser neben dem Biest muß genügen.



Tip 41: Wenn Sie den Zlingtog (am besten mit dem Granatwerfer) töten, erhalten Sie den Pollen für Sadar.

ORUS *Sachen besorgen*
TIP 42: Nun bringt Sadar Sie zu Orus Insel. Gehen Sie zu seinem Haus, wo Sie erfahren, daß Oru seine Waffe samt Munition benötigt.

Informationen zur **MUNITION**
TIP 43: Fahren Sie zurück auf das Festland, und sprechen Sie mit Zele. Sie erfahren von ihm, daß Sie für die Munition fünf Booyats und fünf Daguerach benötigen. Mehr über Booyats weiß Zafar, Daguerach wachsen nördlich von Orus Insel.

Orus **WAFFE** *finden*
TIP 44: Lassen sie sich nun von Kaleb verraten, wo die Waffe ist: im versunkenen Tempel. Sie brauchen jedoch eine zweite Person, um das Gebäude zu öffnen.


Tip 44: Mit Egars Hilfe öffnen Sie den versunkenen Tempel, indem Sie beide Knöpfe drücken.

Gehen Sie zum Tempel, dort finden Sie den freundlichen Fischer Egar am Ufer. Bitten Sie ihn um Hilfe. Dann folgen Sie ihm zu den beiden Knöpfen. Wenn er »drei« sagt, drücken Sie den rechten Knopf. Nun können Sie nach Orus Waffe tauchen.

Vorsicht **KRIEGER**

TIP 45: Wenn Cutter die Waffe gefunden hat, erscheinen Krieger am Ufer. Schwimmen Sie mit Ihrem Helden an Land, ohne sich sehen zu lassen. Ein kleiner Fels im Wasser dient als Sichtschutz.

Alle **BOOYATS** *finden*

TIP 46: Reden Sie mit Zafar über Booyats: Eins können Sie bei ihm kaufen, drei finden Sie im Darosham und das fünfte hat Martigar, der Gefangene auf der Zorkatraz-Insel. Sparen Sie sich das Geld für Zafars Information, wir verraten sie Ihnen kostenlos: Um am Feuer vorbeizukommen, müssen Sie die Felder auf der Steintafel dort in der richtigen Reihenfolge treffen: Faé, Elueé, Gandha, Ka.

Zum **DAROSHAM**

TIP 47: Gehen Sie nun zum Darosham. Wie Sie mit dem Feuer fertig werden, steht im vorigen Tip. Betreten Sie das Gebäude, und springen Sie über die Lava. Sammeln Sie die drei Booyats ein, und laufen Sie wieder zurück zum Ausgang.

Nach **ZORKATRAZ**

TIP 48: Reden Sie mit Zidar. Er bringt Sie für Geld nach Zorkatraz, doch Sie müssen seinem Boot hinterherschwimmen. Entfernen Sie sich nicht zu weit, da Sie sonst von einem Sanegtar erwischt werden. Auf Zidars Kommando tauchen Sie und schwimmen unter das Boot. Innerhalb des Schutzrings von Zorkatraz können Sie wieder atmen.

MORTIGAR *befreien*

TIP 49: Tauchen Sie ins Innere der Insel, und gehen Sie an Land. Sie zerschießen einige Kisten und springen zur anderen Seite, klettern über die Wand und holen den Schlüssel zur Zelle aus dem Raum. Befreien Sie nun Mortigar, und nehmen Sie seinen Booyat an sich. Rufen Sie Zidar mit dem Horn. Nun geht's per Boot wieder zurück.

DAGUER-ACHS *finden*

TIP 50: Lassen Sie sich von Sadar auf Orus Insel bringen. Gehen Sie von dort aus über die Brücke aus Seerosen. Sie kommen zu einer Insel, auf der Sie Daguerachs sammeln können. Damit haben Sie alles für Oru.

Kampf gegen den **GORGOR**

TIP 51: Nun geht's zur Insel des Gorgors. Heben Sie Orus Waffe auf, und bekämpfen Sie den Gorgor. Lassen Sie ihn auf keinen Fall nahe herankommen. Hal-



Tip 51: So sollten Sie es besser nicht machen: Der Gorgor ist bereits viel zu nah herangekommen.

ten Sie das Biest auf, und bearbeiten Sie es mit der LN-DUO 500 oder der HAWK-MK8.

Das **MON** *finden*

TIP 52: Stellen Sie sich neben den toten Gorgor, damit Sie seinen Geruch annehmen. Weil die Sanegtar vor Ihrem neuen Gorgor-Parfüm Angst haben, können Sie unbeschadet zur Insel im Nordosten schwimmen und das Mon aufsammeln.

Mit **ZERNAR** *reden*

TIP 53: Reden Sie mit Zernar, den Sie bitten, die Sankaarlieferungen einzustellen. Zernar möchte von Ihnen, daß Sie vorher den Leuchtturm reparieren. Ersteigen Sie das Bauwerk, und nehmen Sie den defekten Kristall mit. Laufen Sie nun eine Weile in der Gegend herum, bis sich Marion wieder meldet.

MARION *befreien*

TIP 54: Betreten Sie das Daoka nach Shamazaar und plazieren Sie dort ein F-LINK. Laufen Sie nun nach Norden an der Barriere vorbei. Erklettern Sie den nördlichen Turm, und drücken Sie den Schalter, um im anderen Turm eine Tür zu öffnen. Gehen Sie nun auf den südlichen Turm, und Marion ist wieder frei. Danach geht's per F-LINK und Daoka nach Okasankaar, wo Sie das Daoka nach Okaar nehmen.

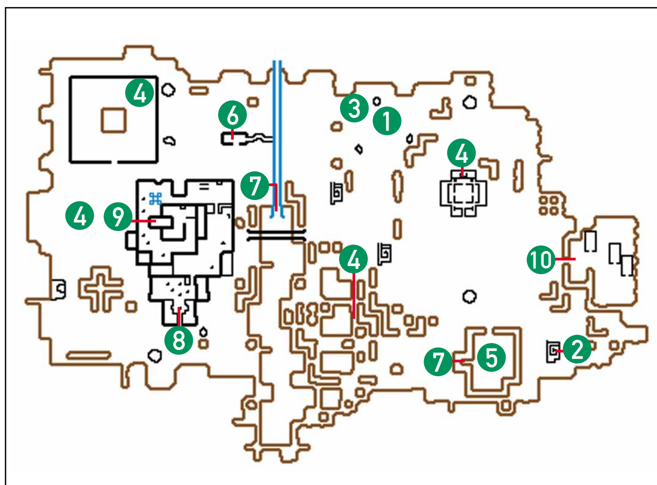
Okaar

HOTI *sammeln*

TIP 55: Lassen Sie Cutter die roten Früchte (Hoti) sammeln. Für die bekommt unser Held bei einem Händler in Talanzaar eine Menge Zorkins.

SHAMAZ *befreien*

TIP 56: Kyuran berichtet von einem Shamaz. Gehen Sie nach Südosten, und Sie werden ihn finden, allerdings liegt er gerade auf einem Opferaltar. Erledigen Sie die Oogoobar. Das Messer des Schamanen benötigen Sie für den Händler Ominel in Talanzaar.



Okaar: (1) Daoka nach Okasankaar, (2) Shamaz Zave, (3) Kyuran, (4) Pfeifen, (5) Orgel, (6) Steinkugel, (7) Schlüssel, (8) Trainingslager, (9) Mon, (10) Kaserne.

Zurück zu **KYURAN**

TIP 57: Shamaz Zave gibt Ihnen eine Karte, die Sie umgehend Kyuran zeigen. Der markiert darauf für Sie die Positionen von vier Pfeifen.

Die ersten drei **PFEIFEN**

TIP 58: Die Pfeife im Osten erhalten Sie, indem Sie in die Arena klettern. Dort befinden sich Gamor – stellen Sie sich auf die Mauer der Arena. An die Pfeife in der Mitte kommen Sie am einfachsten von Norden, wo die Fallen weniger gefährlich sind. Überqueren Sie die Brücke, aber geben Sie vorher noch einen Schuß auf die Ventilopen ab, damit sie nicht angreifen. Die westliche Pfeife müssen Sie ein wenig suchen. Am besten, Sie folgen dem Klang.

Auf **VENTILOPEN** *schießen*

Die vierte **PFEIFE**

TIP 59: Gehen Sie nun nach Nordwesten in das Gehege des Achondar. Bekämpfen Sie ihn mit dem Schnellfeuergewehr. Dann nehmen Sie die Pfeife und steigen auf alle vier Schalter, damit das Tor aufgeht.



Tip 59: Erledigen Sie den gefährlichen Achondar, um die vierte Pfeife zu erhalten.

STEINKUGEL *bewegen*

TIP 60: Nun geht's zur Steinkugel. Die wird von zwei Pendeln festgehalten. Versetzen Sie die Pendel mit gezielten Schüssen in Bewegung. Wenn der Schwung groß genug ist, fängt die Kugel an zu rollen. Wenn sie angehalten hat, folgen Sie ihr und holen sich einen der beiden Schlüssel zum Mon.



Tip 60: Die kleinen Kugeln müssen gleichphasig schwingen, damit die große losrollt.

Die **ORGEL**

TIP 61: Springen Sie ins Wasser, und klettern Sie über die Treppe wieder ans Ufer. Gehen Sie dann zur Orgel ins Oogoobar-Dorf. Ordnen Sie die vier Pfeifen wie auf der Karte verzeichnet an. Die Orgel spielt eine kleine Melodie und spuckt dann den zweiten Schlüssel aus.

Den **MON** *finden*

TIP 62: In der Mitte des Trainingslagers befindet sich der Raum mit dem Mon. Die Tür öffnet sich, wenn Cutter die beiden Schlüssel in die dafür vorgesehenen Steine steckt. Der dritte Mon gehört nun ihm.

FUNK-SPRUCH *von Marion*

TIP 63: Laufen Sie herum, bis Marions Funkspruch kommt. Gehen Sie also durch das Daoka nach Okansaar und Richtung Darosham. Sie sollten vollständig geheilt sein und genügend Medikits dabei haben.

Zum **DAROSHAM**

TIP 64: Beim Darosham werden Sie von einer Gruppe Krieger umstellt, die erst aus dem Weg müssen, ehe Sie Kroax angreifen können. Wenn auch er schließlich besiegt ist, befreien Sie Jan.

Zurück nach **TALANZAAR**

TIP 65: Begeben Sie sich nun nach Talanzaar, und suchen Sie Ominel auf, dem Sie sein Messer geben (siehe Tip 36). Besuchen Sie Heza, der nun seinen Preis senken kann. Wenn Sie Zoss davon erzählen, wird er wieder Pilam verkaufen. Das sollte Zot erfahren, der dann die Steuerzahlungen einstellen läßt. Nehmen Sie das Daoka nach Motazaar.

Motazaar

Mit **ASHKAR** *reden*

TIP 66: In Motazaar winkt Ihnen ein Talaner zu, der Sie ins Dorf zu Ashkar schickt. Er beauftragt Sie, die Hinrichtung Shamaz Kebs zu verzögern und in der Nordmine wegen des Helidiums für die Leuchtturm-Reparatur in Okasankaar (siehe Tip 53) nachzufragen.



Tip 67: Diese Maschine hat die Brücke kontrolliert.

TIP 67: Bei der Nordmine sprechen Sie Zine an. Er benötigt zwei Faenea. Die finden Sie auf den Kakteen beim Lavafluß im Norden. Dort sprengen Sie auch gleich die Maschine, die die Brücke bedient, was die Hinrichtung Kebs verzögert. Bringen Sie nun die Faenea zu Zine. Er verspricht, einen Stein, der vielleicht Helidium enthält, zum Felszerkleinerer zu bringen. Er erwähnt auch, daß Sie das Helidium nach Talanzaar zu Azirad bringen müssen, um es dort zu schleifen.

ZINE *und* **KEB** *helfen*

KARTE *betrachten*

TIP 68: Laufen Sie zum Lager. Dort finden Sie drei Schlüssel und eine Karte an der Wand. Shamaz Zagy erzählt, daß darauf das Labyrinth zum Gefängnis von Shamaz Keb beschrieben ist.

ZORAN *besänftigen*

TIP 69: Gehen Sie nun zu Ashkar, und bringen Sie ihm die Nachricht, daß die Brücke außer Funktion ist. Er schickt Sie zu Zoran, dem Brückenbauer. Vorsicht: Zoran ist umgeben von Kriegern – passen Sie auf, daß Sie ihn nicht versehentlich mit umbringen. Zoran ist sehr aufgebracht und schickt Sie los, seinen Gehilfen Makee zu suchen.

Zorans **GEHILFEN** *finden*

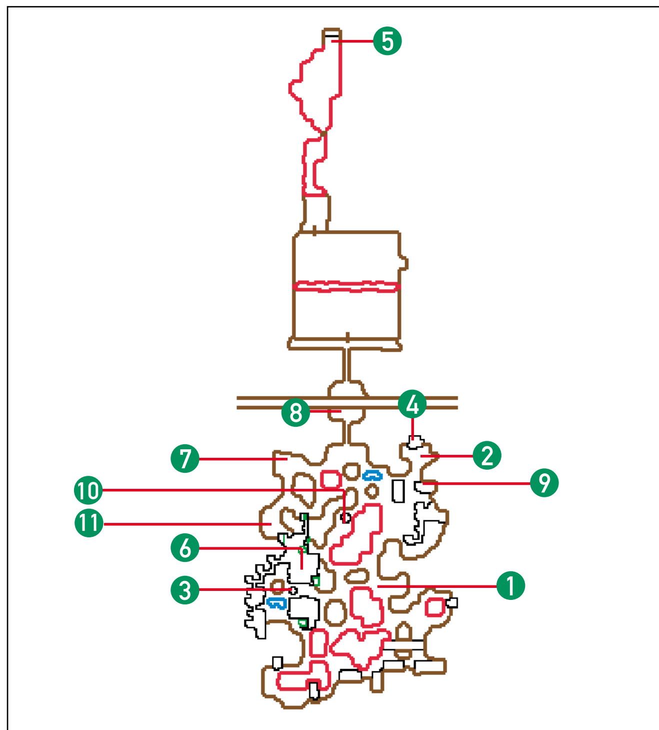
TIP 70: Cutter findet den Gehilfen beim Daoka nach Talanzaar. Makee berichtet, sein Freund sei von Gamors angegriffen worden, die sein Ersatzteil nach Süden geschleppt haben. Cutter folgt einfach der Spur, die ihn schließlich dorthin führt.

Die Brücke **REPARIEREN**

TIP 71: Bringen Sie das Ersatzteil zu Zoran, der jetzt bei der Brücke ist. Während er sie repariert, lenken Sie die Krieger auf der anderen Seite ab.

Durch das **LABYRINTH**

TIP 72: Kehren Sie nun zum Lager zurück, und nehmen Sie den Kriegern dort den vierten Schlüssel ab.

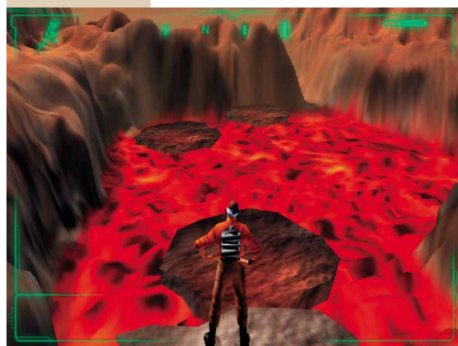


Motazaar: (1) Daoka nach Talanzaar, (2) Daoka nach Shamazaar, (3) Ashkar, (4) Shamaz Zagy, (5) Shamaz Keb, (6) Fühler, (7) Zine, (8) Maschine, (9) Lager, (10) Zoran, (11) Felszerkleinerer.

Überqueren Sie die Brücke. Per Karte kommen Sie durch das Labyrinth. Auf der anderen Seite schenken Sie die nun nutzlose Karte dem Talaner.

Vorsicht **FALLEN**

TIP 73: Um den Shamaz zu befreien, müssen Sie erst an einigen Fallen vorbei: Bei den rollenden Felsen ist Timing gefragt. Die beweglichen Säulen passieren Sie am sichersten, indem Sie springen, wenn sich die nächste Säule nach unten bewegt. Die schwimmenden Plattformen kippen, wenn Sie nicht in der Mitte stehen, Sie müssen also ständig den Schwerpunkt ausgleichen. Beim Lava-Feld dürfen Sie nicht auf die roten Bereiche treten.



Tip 73: Wenn Sie auf den Rand treten, kippt die Platte.

Alle **ZELLEN** *öffnen*

TIP 74: Der Shamaz ist in der zweiten Zelle von rechts, trotzdem sollten Sie zuerst die anderen Zellen öffnen, um an die Sachen heranzukommen. Wenn Sie den Shamaz befreien, gibt er ihnen den Mon.

HELIDIUM *holen*

TIP 75: Begeben Sie sich nun zum Felszerkleinerer. Dort warten Sie, bis die Maschine beim Zertrümmern der Steine endlich einen Helidiumkristall ausspuckt, den Sie an sich nehmen.

Mit **ASHKAR** *reden*

TIP 76: Cutter bittet daraufhin Ashkar, den Bergbau einzustellen. Von da an werden die feindlichen Krieger schwächere Waffen verwenden.

Der letzte Mon

Zurück nach **TALANZAAR**

TIP 77: Begeben Sie sich nun nach Talanzaar, wo Sie Azirad den Kristall überreichen. Unterwegs erhalten Sie den Funkspruch, daß das Rebellenlager in Ranzaar angegriffen wird. Gehen Sie umgehend dorthin. Sprechen Sie mit Jan, und bringen Sie den Talaner dazu, den Faé-Palast zu stürmen.

Leuchtturm **REPARIEREN**

TIP 78: Reisen Sie nach Talanzaar, und holen Sie den Kristall ab. Bringen Sie ihn nach Okasankaar, wo Sie ihn in den Leuchtturm einsetzen, damit er wieder funktioniert. Sprechen Sie dann mit Zernar, der brav die Sankaarlieferungen einstellt, wodurch die Krieger noch weiter geschwächt werden.



Tip 78: So sieht der Leuchtturm von Talanzaar aus, nachdem Sie ihn schließlich repariert haben.

Haben Sie **ALLEN** *geholfen?*

TIP 79: Sie stehen kurz vor dem Ende des Spiels. Nehmen Sie sich ein bißchen Zeit und grasen Sie noch einmal die Regionen nach hilfsbedürftigen Talanern ab. Je mehr Talanern Sie geholfen haben, desto einfacher wird der Schlußkampf.

REBELLEN *befreien*

TIP 80: Reisen Sie nach Okaar. Kyuran und Zave sind der Meinung, daß die Rebellen in der Kaserne im Osten sind. Gehen Sie dorthin, und Sie werden gefangengenommen. Daran können Sie nichts ändern.

Der Showdown

Aus der Kaserne **FLIEHEN**

TIP 81: Marion befreit Cutter und bringt die Rebellen in Sicherheit. Unser Held verläßt sofort das Gebäude und sammelt in der Umgebung noch rasch ein Medikit und Munition ein.

Der **KAMPF** *gegen* **KROAX**

TIP 82: Es folgt der Endkampf, den Sie gegen den üblen Kroax bestehen müssen. Alle Talaner, denen Sie je geholfen haben, haben Gegenstände für Sie gesammelt (siehe Tip 79). Sie müssen zuerst die Schergen von Kroax besiegen, bevor Sie sich ihm widmen können. Wenn auch er endlich geschlagen ist, haben Sie Ihr umfangreiches Abenteuer bestanden, und Cutter kann nun die Erde retten. Gratulation, Sie haben sich der Rolle als Ulukai der Talaner würdig erwiesen und nicht nur Ihren Heimatplaneten, sondern auch die Parallelwelt bewahrt! GUN



Tip 82: Cutter muß den üblen Kroax erledigen, um die Erde zu retten und das Spiel erfolgreich zu beenden.

Der Weg nach oben

Dungeon Keeper 2

Das Böse siegt immer – besonders, wenn es die Komplettlösung aus dem GameStar-Strategielabor gründlich studiert hat.

Die Fortsetzung von Bullfrogs Strategiehit Dungeon Keeper ist zwar nicht so schwer wie der Vorgänger, aber in höheren Levels durchaus noch knackig. Unsere Komplettlösung versorgt Sie mit allgemeinen Tips und Hinweisen zu jeder Mission. Die Kampagne bietet 20 Szenarios; Sie können allerdings manchmal zwischen mehreren Varianten wählen. Wir stellen in solchen Fällen natürlich alle vor. Die nur der Unterhaltung dienenden Geheimlevels werden nicht beschrieben.

Allgemeine Tips

Richtig bauen

GROSSE Räume bauen

TIP 1: Errichten Sie möglichst große Räume, da die wesentlich effizienter arbeiten als kleine. Bevorzugen Sie eine quadratische Form, um möglichst viele Gegenstände, beispielsweise Foltergeräte, in einem Raum unterbringen zu können.

Keine WÄNDE

TIP 2: Verzichten Sie auf Wände in Ihrem Dungeon, um mehr Platz für die Räume zu haben. Wenn Räume direkt ineinander übergehen, tut das ihrer Effektivität keinen Abbruch. Außerdem produziert jede eroberte Kachel einen weiteren Manapunkt pro Runde.

HÜHNERFARM zentral anlegen

TIP 3: Legen Sie eine große Hühnerfarm im Zentrum Ihres Dungeons an, damit Ihre Kreaturen kurze Wege zur Nahrung haben und nicht unglücklich werden. Wenn das nicht möglich ist, bauen Sie mehrere kleine Farmen in allen Ecken Ihres Verlieses.

Helden FOLTERN

TIP 4: Foltern Sie Helden mit hohen Stufen in Ihrer Folterkammer, damit sie überlaufen. Je länger die Folter, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß ein Heroe sich Ihnen anschließt. Um die Qualen so lang wie möglich zu halten, heilen Sie dem Tode nahe Helden per Zauberspruch.



Tip 4: Foltern Sie die schwächlichen Helden so lange, bis sie bereitwillig zu Ihnen überlaufen.

TIP 5: Die Arena ersetzt einen Trainingsraum im Verlauf des Spiels.

ARENA fürs Training

Achten Sie darauf, daß immer genug Imps bereitstehen, die Verwundete in den Schlafsaal bringen.

Einheiten und Training

Einheiten TRAINIEREN

TIP 6: Trainieren Sie Ihre Kreaturen von Anfang an, um schnell gegen gegnerische Angriffe gerüstet zu sein. Bedenken Sie jedoch, daß im Trainingsraum maximal die Stufe 4 erreicht werden kann.

Kein Training für IMPS

TIP 7: Imps müssen nicht trainieren; die Kerlchen steigen durch ausgeführte Bauaufträge auf. Imps ab Stufe 4 können sich selbst beschleunigen und benötigen damit wesentlich kürze Arbeitszeiten.

ZAUBERER trainieren

TIP 8: Sollten Sie in einem Level keine Zaubersprüche benötigen, schicken Sie die Zauberer direkt in die Trainingskammer statt in die Bibliothek.

Keine UNTOTEN in die Arena

TIP 9: Schicken Sie Untote nicht in die Arena, da sie sterben, wenn sie dort geschlagen werden. Die einzige Möglichkeit, Untote in der Arena zu trainieren, ist, sie ohne Pause zu beobachten und zu heilen.

VAMPIRE sind stark

TIP 10: Schwache Feinde sollten Sie nicht foltern, sondern außerhalb eines Kerkers sterben lassen. Danach bringen Ihre Geschöpfe die Schwächlinge auf den Friedhof, wo aus jeweils sechs Feinden ein mächtiger Vampir unter Ihrem Kommando entsteht.

Skelette ohne ANGST

TIP 11: Angstfallen können nur von Skeletten vernichtet werden, da die untoten Knochenkrieger keine Angst empfinden können.

SCHWARZE ENGEL anlocken

TIP 12: Schwarze Engel sind fast so stark wie Horny. Locken Sie diese mächtigen Kämpfer durch den Bau von mehreren großen Tempeln an, und trainieren Sie die Engel direkt in der Arena. Zehn Schwarze Engel auf Stufe 10 entvölkern jeden feindlichen Dungeon.

Zauberei

HORNY rufen

TIP 13: Rufen Sie Horny, wenn Sie einen feindlichen Dungeon gefunden haben. Der rote Sensenmann ist unverwundbar und benötigt selbst für Stufe-10-Kämpfer nur wenige Schläge. Achten Sie darauf, daß er nicht zwischen Fallen gerät, da er dann irritiert und ziellos durchs feindliche Verlies läuft.

BLITZSCHLAG verwenden

TIP 14: Der Blitzschlag ist eine sehr wirkungsvolle Waffe. Er wirkt nur beim König oder Horny nicht. Wenn Sie während eines Angriffs einen Gegner per Blitzschlag umwerfen, können Ihre Kreaturen den wehrlosen Recken schnell und einfach töten.

Lösung der Kampagne

Level 1

WEISUNGEN *befolgen*

TIP 15: Folgen Sie den Anweisungen des Tutors. Um den Fürsten zu töten, benötigen Sie eine Streitmacht aus mindestens fünf Goblins.

Level 2

Neue **RÄUME** *bauen*

TIP 16: Errichten Sie zunächst die gewohnten Standardräume, und graben Sie einen Tunnel zum Portal. Legen Sie anschließend eine Bibliothek und einen Trainingsraum an. Während die Zauberer in der Bibliothek forschen, trainieren Ihre Goblins fleißig. Sobald Sie fünf Zauberer sowie zwei Goblins haben und alle Zaubersprüche erforscht sind, ist die Zeit reif für einen Angriff auf den Feind im Norden.

Goblins **TRAINIEREN**

Level 3

Nach **NORDEN**

TIP 17: Nachdem Sie Ihren Dungeon ausgebaut haben, graben Sie sich zu den nördlichen Goldvorkommen durch. Stellen Sie dort drei bis vier Kanonen auf. Anschließend locken Sie den Fürsten an, indem Sie mit Ihren Einheiten bis zu den gegnerischen Kanonen vordringen. Ziehen Sie sich dann hinter Ihre Fallen zurück und warten Sie, bis der Ritter in die Reichweite der tödlichen Waffen läuft. Dann geben Sie ihm mit Ihren Monstern den Rest.

FALLEN *nutzen*

Level 4

Nach **NORDEN**

TIP 18: Nach dem Ausbau Ihres Dungeons graben Sie sich Richtung Norden, wo Sie auf einen Wachraum und eine Tür stoßen. Nehmen Sie den Wachraum ein. Die Tür lassen Sie zunächst unberührt.

DUNKELELFE *nutzen*

TIP 19: Trainieren Sie Ihre Monster, und sichern Sie den Bereich vor der Tür mit Kanonen. Sobald Sie über zehn Einheiten verfügen, unter denen unbedingt auch eine Dunkelelfe sein muß, treten Sie die Tür ein. Versetzen Sie sich mit Hilfe der Symbiose in die Elfe, und töten Sie per Zoom-Modus den Zwerg, der vor dem Raum des Lords Wache schiebt.

LORD *anlocken*

TIP 20: Rennen Sie mit einem Imp zum Fürsten, und locken Sie den Lord ins Wasser. Am Ufer können ihn Ihre Kreaturen dann problemlos eliminieren.



Tip 21: Erobern Sie den feindlichen Kerker, um eine Streitmacht aus Skeletten aufzubauen.

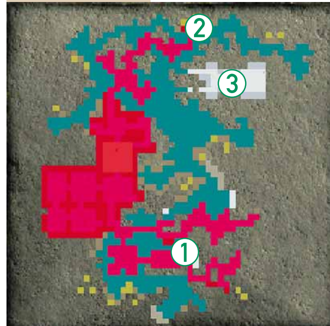
Level 5

TIP 21: Da im Süden die Gegner lauern, bauen Sie Ihren Dungeon nach Norden aus und nutzen nur das dortige Gold. Sobald Sie fünf Level-3-Goblins haben, nehmen Sie die Goldvorräte im Süden in Angriff und dringen mit Ihrer Armee nach (1) vor. Dort vernichten Ihre Kreaturen den Gegner, und Ihre flinken Imps erobern den nützlichen Kerker.

KERKER *einnehmen*

ANGST-FALLEN *vernichten*

TIP 22: Der Lord des Landes hält sich bei (3) auf, wird jedoch von Angstfallen geschützt, die Ihre Kreaturen nicht überwinden können. Nehmen Sie daher angreifende Helden gefangen, und lassen Sie sie in Ihrem Kerker verhungern, damit sie zu Skeletten auferstehen. Die verspüren keinerlei Angst und entschärfen die Fallen rasch. Bevor Sie dem Ritter den Garaus machen, sollten Sie unbedingt noch bei (2) den Gegenstand mitnehmen, der Ihnen Zugang zu einem Bonuslevel gewährt.



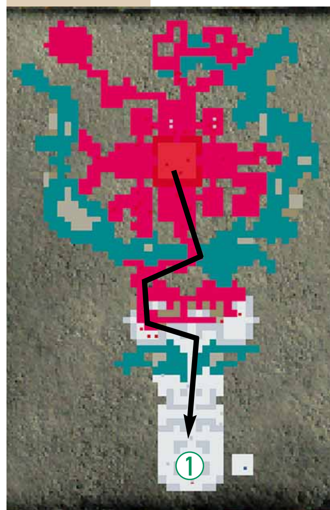
Level 5: Erobern Sie den Kerker bei (1), und attackieren Sie mit Skeletten bei (3).

Level 6 (Norden)

Helden **KONVERTIEREN**

TIP 23: Sie haben in diesem Level kein Portal und müssen daher gut auf Ihre Monster aufpassen. Kämpfernachschub bringt das Konvertieren von Helden. Fangen Sie die Angriffe aus dem Osten und Westen ab, und bringen Sie gefallene Gegner in Ihren Kerker. Heilen Sie dort die stärksten, und foltern Sie die so lange, bis sie überlaufen.

TIP 24: Der Landlord befindet sich im Süden bei (1) und wird von einigen Fallen und Wachen geschützt. Eine Armee von etwa 30 Kämpfern kann ihn jedoch gefahrlos ausschalten. Auch hier benötigen Sie einige Skelette für die Angstfallen.



Level 6 (Norden): Konvertieren Sie alle Helden, und töten Sie den Lord bei (1).

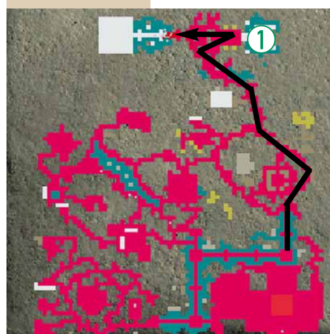
Level 6 (Süden)

TIP 25: Sie haben kein Portal – foltern Sie also Helden, um Überläufer zu bekommen. Der erste Feind verrät Ihnen viel über die Umgebung.

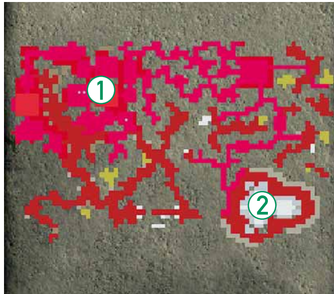
Räume **EIN-NEHMEN**

TIP 26: Im ganzen Level – speziell im Westen – sind Räume verteilt, die Sie einnehmen können, darunter auch ein Portal. Dehnen Sie Ihren Dungeon deshalb in alle Richtungen aus, und erobern Sie so viel Gebiet wie möglich.

TIP 27: Arbeiten Sie sich nach (1) vor, denn dort wird der Lord zu fliehen versuchen. Sobald Ihnen Ihr Tutor mitteilt, daß Sie nur noch vier Minuten Zeit haben, greifen Sie mit Ihren sämtlichen Einheiten bei (1) an und vernichten den schwächlichen Fürsten samt seinem Gefolge.



Level 6 (Süden): Erledigen Sie vier Minuten vor Zeit-Ablauf den Lord bei (1).



Level 7: Belagern Sie den Lord bei (2) mit Kanonen und Ihren Kreaturen.

Level 7

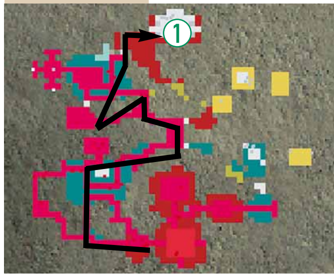
TIP 28: Sie werden sofort zu Beginn von einem übermächtigen Riesen attackiert. Indem Sie einen Goblin per Symbiose übernehmen, können Sie den Feind jedoch leicht ausschalten: Dazu rennen Sie auf ihn zu, schlagen und rennen weg, ehe er zurückhaut. Tun Sie das so lange, bis der Grobian tot ist.

Räume **ERWEITERN**

TIP 29: Nehmen Sie mit den Imps die Räume des blauen Keepers ein, und töten Sie dort alle Riesen wie in Tip 28 beschrieben. Das auf der Karte mit (1) markierte Gebiet ist ein vorgebauter Dungeon. Allerdings sind die Räume zu klein – reißen Sie alle Zwischenwände ein, um Platz zu schaffen.

Insel **BELAGERN**

TIP 30: Der Lord hält sich bei (2) auf. Da diese Insel gut geschützt ist, bauen Sie am anderen Ufer Kanonen auf, die dann die Riesen und Ritter beschießen. Wenn fast alle Gegner erledigt sind, hetzen Sie Ihre gut trainierte Armee auf den Landesherrn.



Level 8: Arbeiten Sie sich bis nach (1) vor, und rufen Sie dort Horny.

Level 8

TIP 31: Erobern Sie zunächst den Schlafsaal und die Hühnerfarm. Dann nehmen Sie die schwach bewachten Gebiete im Westen ein. Anschließend ist das Portal im Osten an der Reihe. Arbeiten Sie sich nun weiter nach Westen vor, bis Sie bei (1) ankommen, wo schon der Lord auf Sie wartet.

HORNY *rufen*

TIP 32: Da der Lord ziemlich stark ist, empfiehlt es sich, nun Horny zu rufen. Gegen den hat der Heldenchef keine Chance.

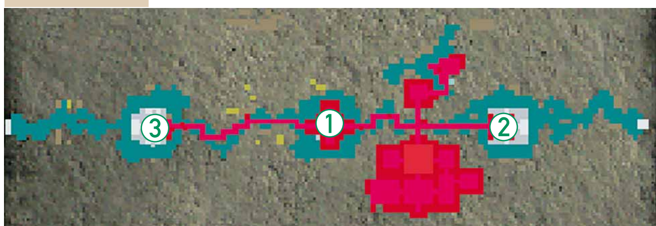
Level 9

INSELN *erobern*

TIP 33: Ihr Ziel ist es, vor dem Ablauf des Countdowns die drei Inseln zu erobern. Wenn Sie die ersten Monster besitzen, steht einem Angriff auf (1) schon nichts mehr im Wege. Die gleiche Mini-Streitmacht kann nach kurzer Pause auch (2) einnehmen. Für (3) benötigen Sie etwa zehn Stufe-2-Kämpfer.

FALLEN *stellen*

TIP 34: Sichern Sie danach die Inseln – bevorzugt (3) – mit Kanonen und Barrikaden. Ihre Befestigungen sollten den Lord so weit anschlagen, daß ein paar Monster und Blitzschläge ihm den Rest geben.

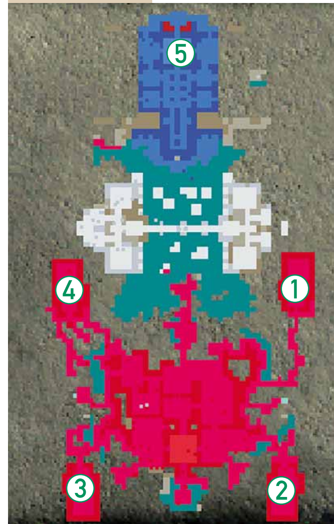


Level 9: Erobern Sie die drei Inseln, um den Lord von der Flucht abzuhalten.

Level 10

HELDENTORE *zerstören*

TIP 35: Die Elfen werden Sie nach Ablauf des Countdowns angreifen. Um die Anzahl der Gegner zu begrenzen, müssen Sie die vier Heldentore rund um Ihren Dungeon zerstören – sonst fallen immer neue Helden bei Ihnen ein. Laufen Sie die Positionen (1), (2), (3) und (4) in dieser Reihenfolge ab, und nehmen Sie jede Kachel mit Imps ein. Dadurch werden die Tore zerstört. Einige Monster sollten Ihre Arbeiter eskortieren.



Level 10: Vernichten Sie die Heldentore bei (1), (2), (3) und (4), um den Angriff der Helden zu überleben.

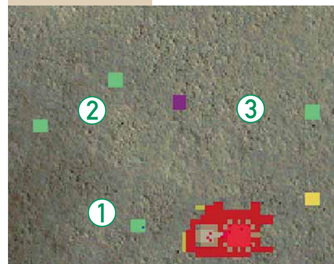
TIP 36: Anschließend bereiten Sie sich auf den großen Angriff vor, indem Sie den Weg nach Norden mit Fallen spicken.

TIP 37: Rücken Sie nach dem abgewehrten Angriff zum Dungeonherz des Feindes nach (5) vor. Der blaue Keeper dürfte nun keine Chance mehr haben.

Level 11 (Norden)

SOFORT *angreifen*

TIP 38: Bauen Sie eine Steinbrücke zum Gold im Westen, dann errichten Sie einen Schlafsaal und eine Hühnerfarm auf den Inseln, von denen Sie allerdings vorher noch die Steine abtragen müssen. Graben Sie sich anschließend bis zum Portal bei (1) durch, das dem blauen Keeper gehört. Diesen können Sie mit Ihren Starteinheiten innerhalb weniger Minuten vollständig besiegen, da seine Truppen wesentlich schwächer sind als die Ihren.



Level 11 (Norden): Töten Sie nacheinander die Keeper bei (1), (2) und (3).

Weiter **VORRÜCKEN**

TIP 39: Rücken Sie danach zu (2) vor, wo Sie auch den grünen Keeper ohne große Probleme vernichten können. In der Zwischenzeit wird der purpurne Keeper den gelben erledigen, und so bleibt Ihnen zum Schluß nur noch ein Konkurrent, den Sie mit Ihren mittlerweile erfahrenen Truppen einfach überrennen können. Sein Dungeon erstreckt sich über ein ziemlich großes Gebiet bei (3).

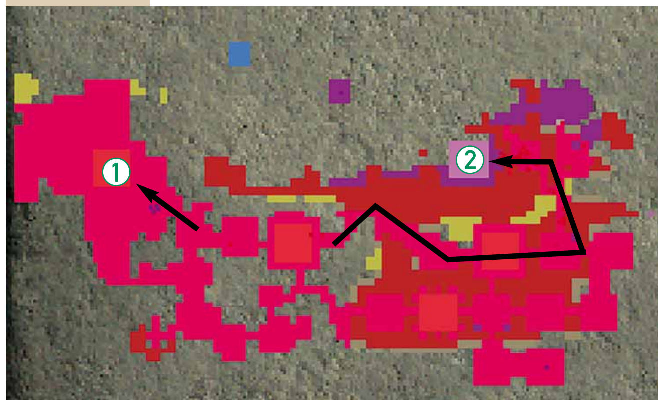
Level 11 (Nordwesten)

HORNY *rufen*

TIP 40: Bauen Sie schnell ihren Dungeon aus, achten Sie aber darauf, daß Sie im Westen nicht das Reich des blauen Keepers öffnen. Nachdem Ihre Kreaturen eifrig trainiert haben, reißen Sie die Wände des Gegners im Nordwesten ein und rufen Horny herbei. Ihre Kreaturen und der Meister des Bösen nehmen danach den blauen Dungeon komplett auseinander. Das Dungeonherz befindet sich bei (1).

RUHE *bewahren*

TIP 41: Danach haben Sie Zeit, einen vorbildlichen Dungeon zu errichten. Warten Sie so lange ab, bis der purpurne Keeper den grünen und den gelben Kollegen vernichtet hat. Dann legen Sie eine Brücke über den Lavafluß im Osten und bringen Ihre geübten Kreaturen direkt in die Gemächer des Feindes. Arbeiten Sie sich bis zu (2) vor, wo Sie das Dungeonherz zerstören.



Level 11 (Nordwesten): Der mächtige Horny greift für Sie bei (1) an, während sich Ihre Armee sich um den feindlichen Keeper bei (2) kümmert.

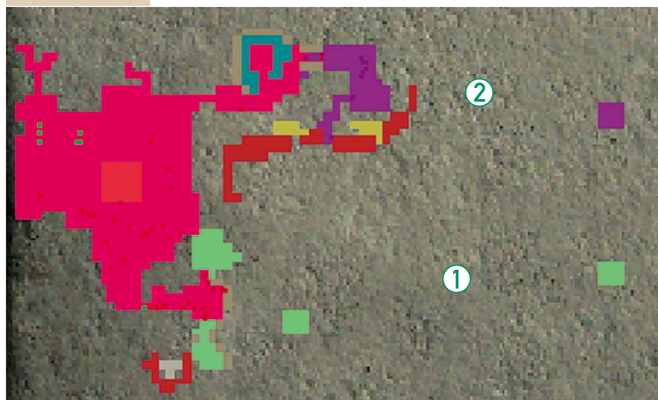
Level 11 (Westen)

Dungeon **AUFBAUEN**

TIP 42: Sie haben in diesem Level viel Platz, den Sie nutzen sollten, um einen effizienten Dungeon zu errichten. Vor allem ein großer Trainingsraum ist Pflicht, damit Ihre Kreaturen innerhalb kürzester Zeit zur Hochform auflaufen können.

ENGPÄSSE *sichern*

TIP 43: Der blaue und der gelbe Keeper werden von den beiden anderen ausgelöscht. Sichern Sie die Engpässe im Nord- und Südosten mit vielen Fallen – dann ist die Eroberung der Dungeons bei (1) und (2) nur noch eine Formsache, da die Armeen der Gegner zum Großteil von Ihren Abwehrstellungen vernichtet werden. Greifen Sie zunächst den schwächeren Gegner an, damit Ihre Geschöpfe anschließend den stärkeren Keeper bekämpfen können. Welcher Keeper mächtiger ist, ändert sich von Spiel zu Spiel.



Level 11 (Westen): Bauen Sie in aller Ruhe Ihren Dungeon auf – die defensiv orientierten Gegner greifen Sie überraschenderweise nicht an.

Level 12

FRIEDHOF *erobern*

TIP 44: Graben Sie schnell die umliegende Gegend frei, um die nahen Skelette unter Ihr Kommando zu bringen. Wehren Sie mit denen den ersten feindlichen Angriff ab, und arbeiten Sie sich danach zu (1) vor. Dort finden Sie einen Friedhof, den Sie einnehmen.

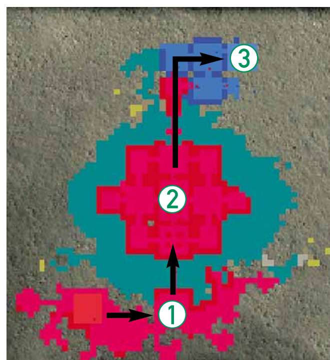
Helden-festung **STÜRMEN**

TIP 45: Bringen Sie alle Toten auf den Friedhof, um Vampire zu bekommen. Die Langzähne benötigen einen kleinen Schlafsaal, eine Hühnerfarm und einen Trainingsraum. Wenn Sie etwa acht trainierte Vampire haben, können Sie die Heldenfestung bei (2) stürmen.



Tip 45: Wenn Sie fleißig Leichen auf den Friedhof bringen, entstehen dort die mächtigen Vampire.

TIP 46: Der blaue Keeper hat zwar viele Kämpfer, aber kein Portal. Daher belagern Sie ihn vor dem Eingang seines Dungeons mit den Vampiren und töten eine feindliche Kreatur nach der anderen. Heilen Sie derweil Ihre Vampire regelmäßig. Sobald der gegnerische Widerstand nachläßt, attackieren Sie das Dungeonherz bei (3).



Level 12: Lassen Sie auf dem Friedhof Vampire auferstehen, mit denen Sie die Feinde bei (2) und (3) attackieren.

Level 13

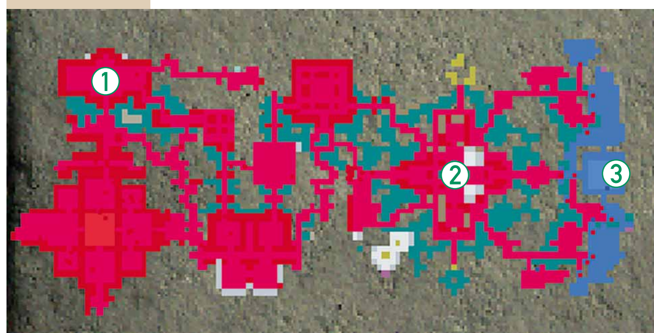
TIP 47: Trainieren Sie sofort zu Beginn Ihre sechs Goblins, da über die ganze Karte einzelne Gegner verteilt sind.

TIP 48: In der Zwischenzeit buddeln Ihre Imps einen Tunnel nach (1). Nachdem Ihre trainierten Goblins dort die Mönche geschlagen haben, nehmen Sie das Portal ein. Besonders wichtig ist in diesem Level, daß Sie alle gegnerischen Kreaturen in Ihr Gefängnis sperren und die Mönche konvertieren.

PORTAL *erobern*

In das **KLOSTER** *eindringen*

TIP 49: Das Kloster bei (2) ist nicht schwer geschützt, doch der Weg dorthin ist übersät mit Fallen und Verteidigern. Arbeiten Sie sich langsam vor. Sobald Sie am Kloster angekommen sind, müssen Sie schnell handeln. Errichten Sie weitere Folterkammern, und bringen Sie die Mönche unverzüglich hinein.



Level 13: Konvertieren Sie alle Mönche, um sie gegen Vampire einzusetzen.

VAMPIRE *besiegen*

TIP 50: Nur wenige Minuten später werden Ihre Imps die Vampire im Osten erreicht haben, die Ihr Dungeonherz angreifen wollen. Postieren Sie deshalb dort Ihre gesamte Kampftruppe, ganz vorne die Mönche. Sobald alle Vampire besiegt sind, vernichten Sie das Herz Ihres Feindes bei (3).

Level 14

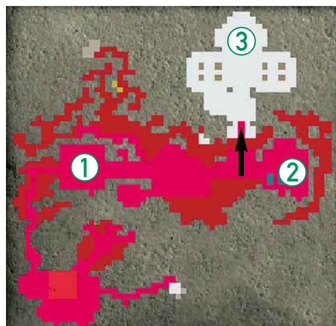
MANA-GRUBEN *erobern*

TIP 51: Bevor Sie Horny rufen können, müssen Sie die Managruben bei (1) und (2) erobern. Trainieren Sie Ihre Geschöpfe, und greifen Sie frühzeitig die schlecht verteidigten Stellungen an. Zerstören Sie die lästigen Heldentore, indem Sie die Mauern drumherum abreißen und das Gebiet anschließend einnehmen.



Tip 51: Vernichten Sie die Heldentore, indem Sie das Gebiet um die Portale herum abreißen.

TIP 52: Bauen Sie eine Brücke hinüber zur großen Festung der Helden im Norden, und lassen Sie einen Imp wenigstens eine Kachel auf dem feindlichen Ufer einnehmen. Danach reißen Sie die Brücke wieder ab. Sie können nun regelmäßig Horny auf diesem Feld beschwören. Tun Sie das so oft, bis er die gesamte Feindfestung gesäubert und den Lord getötet hat.



Level 14: Erobern Sie die Managruben bei (1) und (2), bevor Sie Horny rufen.

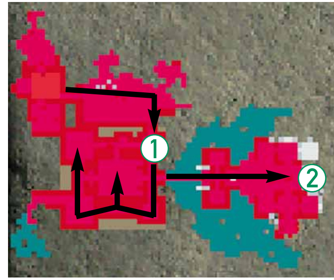
Level 15 (Norden)

TIP 53: Graben Sie einen Tunnel bis nach (1), und dringen Sie dort in das Gefängnis der Helden ein. Sobald Sie den ersten Raum erobert haben, steht Ihnen ein schwarzer Ritter zur Verfügung. Gehen Sie weiter nach Süden,

Ritter **BEFREIEN**



Zu Tip 54: Horny räumt in der Elfenfestung fast ganz allein auf.



Level 15 (Norden): Trainieren Sie die Schwarzen Ritter, und dringen Sie mit ihnen in die Elfenfestung des Lords ein.

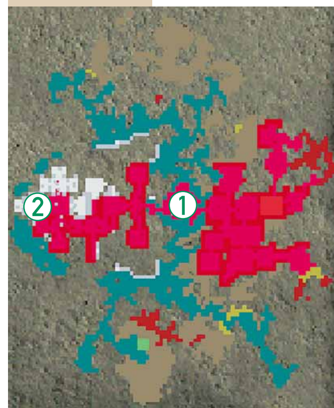
und erobern Sie (wie auf der Karte gezeigt) alle anderen Räume. Nehmen Sie die aus dem Osten angreifenden Helden möglichst gefangen.

TIP 54: Der Fürst befindet sich bei (2) und wird von einer großen Horde Feen bewacht. Horny wird jedoch problemlos mit allen fertig – beschwören Sie ihn immer wieder, bis sämtliche Gegner erledigt sind.

Level 15 (Osten)

Dungeon **AUFBAUEN**

TIP 55: Trainieren Sie Ihre Kreaturen, und richten Sie eine Arena ein. Verzichten Sie in diesem Level darauf, feindliche Helden gefangenzunehmen – lassen Sie sie lieber auf den Friedhof bringen, um Vampire zu erhalten. Bei (1) finden Sie ein Reservoir Edelsteine, womit Ihre Finanzprobleme endgültig gelöst sind.



Level 15 (Osten): Verzichten Sie auf die Gefangennahme von Helden. Erschaffen Sie lieber Vampire, die den Gegner leicht in die Knie zwingen.

TIP 56: Stürmen Sie die Festung des Fürsten im Westen mit Horny und Ihren Kreaturen, und töten Sie bei (2) den Landlord. Achten Sie dabei auf Fallen, die Horny in seiner Bewegungsfreiheit behindern können.

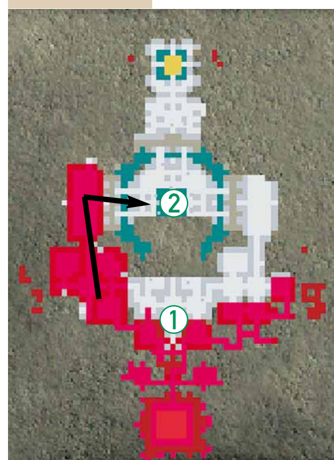
Level 16

TIP 57: Erobern Sie die Werkstätten bei (1). Sichern Sie die Zugänge zu beiden Räumen mit Geheimtüren. Danach nehmen Sie die Gefängnisse im Osten ein, und verschließen die ebenfalls mit Geheimtüren.

GEHEIM-TÜREN *bauen*

Erst **WESTEN**, *dann Norden*

TIP 58: Lassen Sie Horny einmal im Dungeon aufräumen, und graben Sie sich durch den Westen nach Norden (wie auf der Karte gezeigt). Dort lauern nur harmlose Gegner. Laden Sie in der Zwischenzeit Ihre Manavorräte vollständig auf.



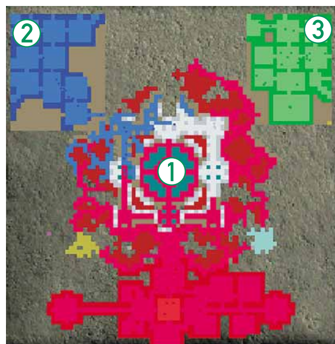
Level 16: Infiltrieren Sie die Heldenfestung, um Horny bei (2) herbeizurufen.

TIP 59: Graben Sie sich bis zu dem Fluß vor, der um (2) fließt, und rufen Sie dort Horny. Das ist das Ende des Fürsten.

Level 17

TIP 60: Errichten Sie schnell einen großräumigen Dungeon im Süden, und locken Sie vor allem Schwarze Ritter an, die Sie in der Arena trainieren lassen. Speichern Sie so viel Mana wie möglich.

TIP 61: Wenn Ihre Kreaturen mindestens Stufe 6 haben, graben Sie sich nach Norden zu (1)



Level 17: Erledigen Sie 20 Helden, um zehn Schwarze Engel zu erhalten.

vor. Dort rufen Sie Horny und greifen mit Ihrer gesamten Armeestärke die Helden an. Sie müssen 20 Feinde erledigen, damit die Dunklen Engel zu Ihnen überlaufen. Vorsicht: Als endgültig tot gilt ein Held erst dann, wenn er verwest ist.

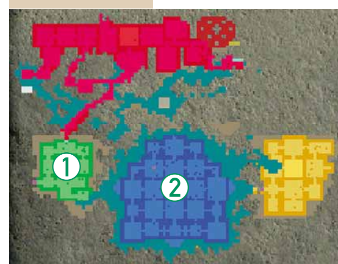
KEEPER *vernichten*

TIP 62: Die Vernichtung der beiden gegnerischen Keeper ist sehr einfach, da Ihre Schwarzen Engel die gesamte Arbeit allein erledigen. Am effektivsten ist es, beim gegnerischen Dungeonherz den Zusammenrufen-Zauberspruch zu nutzen. Ihre Kreaturen rennen sofort dorthin und töten die eher harmlosen Verteidiger praktisch im Vorbeigehen.

Level 18

TEMPEL *bauen*

TIP 63: Legen Sie beim Dungeonbau Ihr Hauptaugenmerk auf Tempelanlagen, damit Schwarze Engel zu Ihnen kommen.



Level 18: Erledigen Sie erst den Feind bei (1), ehe Sie sich den starken blauen Keeper vorknöpfen.

TIP 64: Mit Ihren trainierten Einheiten und dem Horny stürmen Sie den grünen Dungeon. Das Herz liegt bei (1).

BRÜCKE *errichten*

TIP 65: Bauen Sie eine Brücke zum Dungeon des blauen Keepers, und reißen Sie ein Loch in die Wand. Attackieren Sie mit Hornys Hilfe. Rufen Sie nach der Vernichtung der feindlichen Armee alle Einheiten bei (2) zusammen, um dort das gegnerische Dungeonherz mit vereinten Kräften zu vernichten.

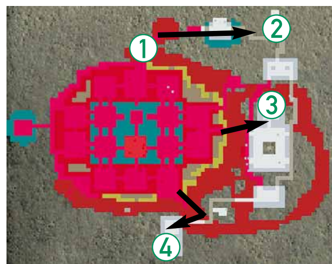
Level 19

Karte **AUFDECKEN**

TIP 66: Decken Sie zunächst die Karte auf. Graben Sie sich nach (1) vor, und nutzen Sie dort den Gegenstand, der den Kriegsnebel auflöst.



Tip 64: Vernichten Sie als erstes das Dungeonherz des grünen Keepers.



Level 19: Schließen Sie die Heldentore mit Geheimtüren, damit die Fürsten nicht einfach fliehen können.

TIP 67: Um die Fürsten an der Flucht zu hindern, müssen Sie Geheimtüren vor die Heldentore bauen. Sobald ein Lord einmal nicht in der Nähe ist, greifen Ihre Kreaturen an und arbeiten sich jeweils bis zum Tor vor. Dort bauen Sie eine Geheimtür und schirmen damit den Fürsten von der Außenwelt ab. Dieses Manöver müssen Sie bei (2), (3) und (4) ausführen.



Tip 67: Die praktischen Geheimtüren halten die drei Lords von der Flucht ab.

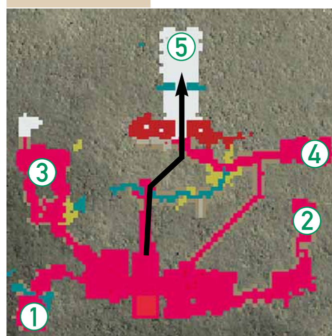
FÜRSTEN *foltern*

TIP 68: Sobald alle drei Heldentore mit Geheimtüren verschlossen sind, greifen Sie die drei flüchtenden Fürsten an. Nehmen Sie die Herren gefangen und foltern Sie die Edelleute dann so lange, bis sie endlich zu Ihnen überlaufen. Der Level gehört Ihnen.

Level 20

HELDENTORE *vernichten*

TIP 69: Damit die harten Angriffe zu Beginn nicht überhand nehmen, müssen Sie rasch die Heldentore an den Positionen (1), (2), (3) und (4) zerstören. Dies sollte auch mit wenigen Kriegern möglich sein, weil die Tore nur schlecht bewacht sind.



Level 20: Vernichten Sie zuerst die vier schwach bewachten Heldentore, und töten Sie danach den König bei (5).

TIP 70: Da nach der Zerstörung der Heldentore keine Angriffe mehr erfolgen, können Sie in aller Seelenruhe Ihre Geschöpfe zu perfekten Kämpfern trainieren. Wenn Ihre Truppen vor Kraft kaum noch laufen können, marschieren Sie mit ihnen nach (5), wo der König mit seinem Gefolge auf sie wartet.

KÖNIG *ermorden*

Rufen Sie Horny zur Unterstützung. Nachdem Ihr Lieblingsmonster den König erledigt hat, haben Sie gewonnen. Glückwunsch, der Weg in die Oberwelt ist frei. Das Böse hat wieder einmal gesiegt. GUN

Tips zur Missions-CD

GTA – London 1969

Die Londoner Unterwelt hält neue Herausforderungen für GTA-Profis bereit. GameStar verrät Ihnen den Weg zu sämtlichen Extras in den drei Levels.

Die Missions-CD zum Action-Erfolg Grand Theft Auto verlangt selbst erfahrenen Autodieben alles ab. Um Ihnen das virtuelle Gangster-Leben zu erleichtern, helfen wir mit Insider-Tips weiter und enthüllen den Standort sämtlicher nützlichen Extras in den drei Londonder Levels – inklusive Bonuswagen, Extra-Leben und den besten Waffen.

Allgemeine Tips

Über Autos **SPRINGEN**

TIP 1: Wenn Sie per Pedes unterwegs sind und die Polizei hinter Ihnen her ist, können Sie wertvolle Sekunden gewinnen, indem Sie per [ENTER]-Taste über Autos springen. Die unsportlichen Gesetzeshüter müssen stattdessen jedes Hindernis umgehen.

Durch **PARKS**

TIP 2: Bei Verfolgungsjagden mit dem Auto hilft es, quer durch eine Grünanlage zu brettern. Die Bobbies können Ihnen in Parks nur zu Fuß folgen.

UNFÄLLE *vermeiden*

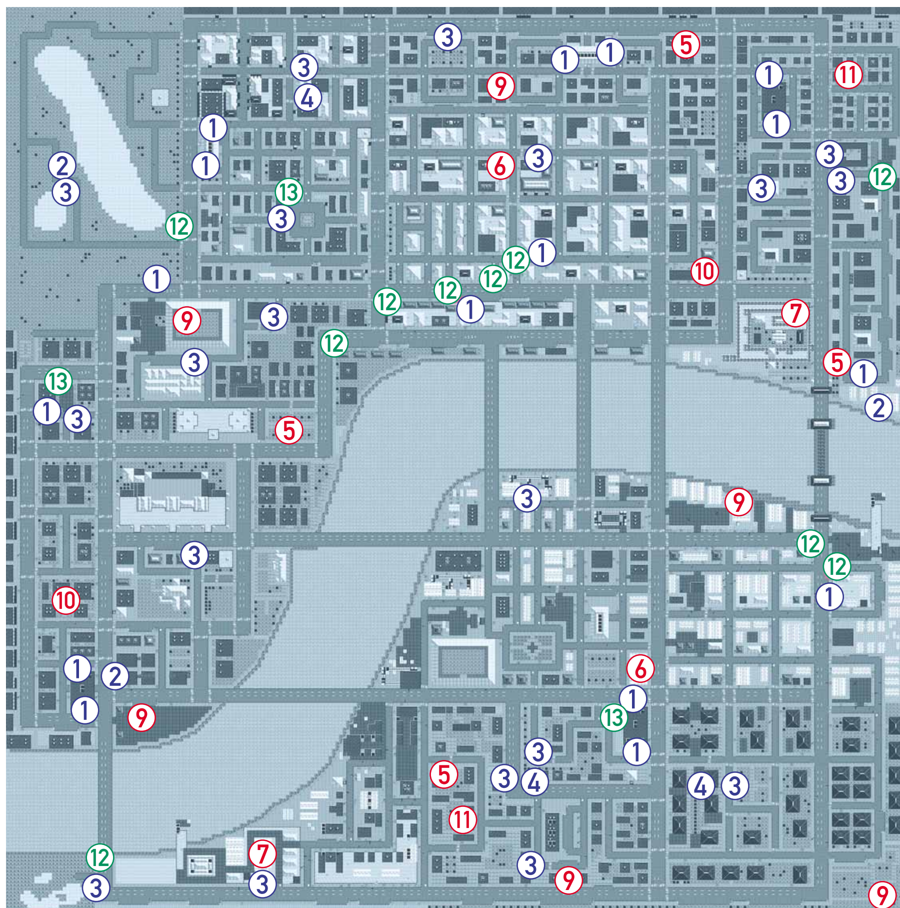
TIP 3: Manche Stellen sind nur mit schmalen Vehikeln wie einem Motorrad zu erreichen. Wenn Sie damit allerdings einen Unfall bauen, liegt Ihre Spielfigur für Sekunden bewußtlos am Boden. Das können Sie vermeiden, indem Sie während der Fahrt die Angriffs-Taste gedrückt halten.

BUG *nutzen*

TIP 4: Bei London 1969 können Sie sich einen kleinen Bug zunutze machen, um Verfolger abzuschütteln: Wenn Sie einen Polizeiwagen zur Explosion bringen, während der Gendarm gerade aussteigt, wird dieser in einen harmlosen Fußgänger verwandelt.

Auto als **SCHUTZ**

TIP 5: Wenn die Polizei Sie eingekesselt hat, fahren Sie Ihren Wagen dicht an eine Wand. Steigen Sie nun zu der Mauer hin aus. So können Sie Ihren Wagen als Schutzschild benutzen – die Cops können nämlich nicht über Autos feuern. Das gilt nicht für Sie: Der Flammenwerfer schießt auch drüber! RS



Level 1

Waffen

1. Pistole
2. Flammenwerfer
3. Maschinengewehr
4. Raketenwerfer

Extras

5. Gefängnis-Freikarte
6. Panzerung
7. Extraleben
8. Speedup
9. Amoklauf
10. Bestechung
11. Multiplikator

Sonstiges

12. Infoschild
13. Bonuswagen



Level 2

Waffen

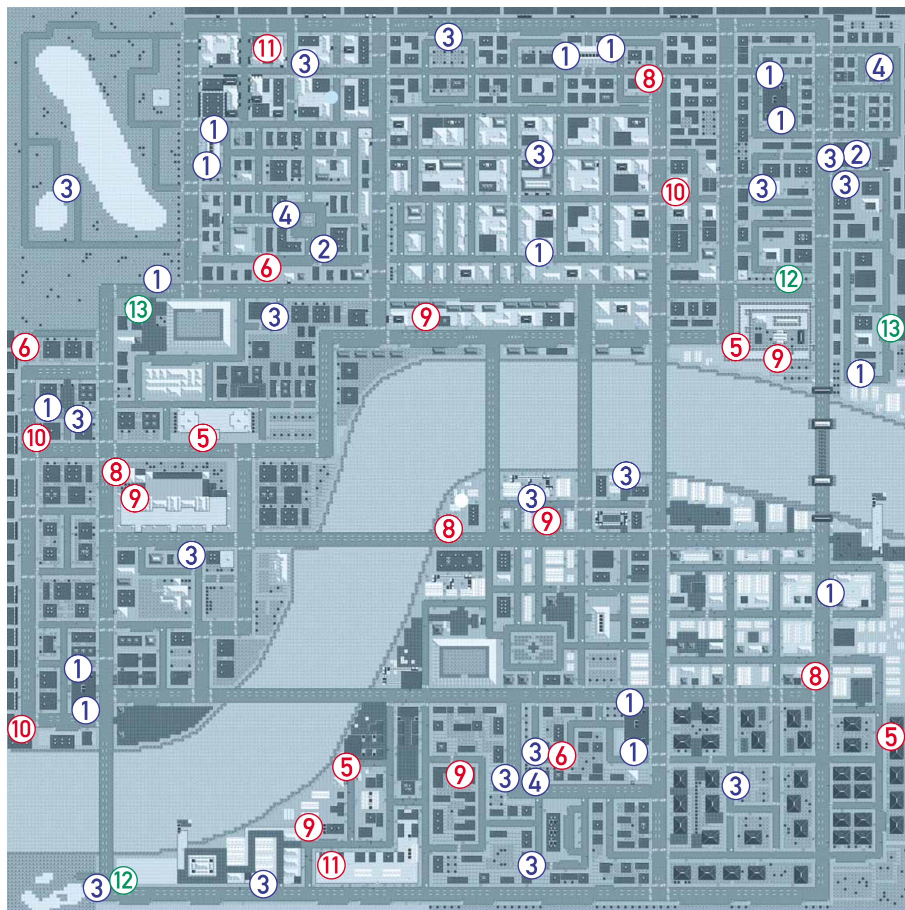
① Pistole
② Flammenwerfer
③ Maschinengewehr
④ Raketenwerfer

Extras

⑤ Gefängnis-Freikarte
⑥ Panzerung
⑦ Extraleben
⑧ Speedup
⑨ Amoklauf
⑩ Bestechung
⑪ Multiplikator

Sonstiges

⑫ Infoschild
⑬ Bonuswagen



Level 3

Waffen

① Pistole
② Flammenwerfer
③ Maschinengewehr
④ Raketenwerfer

Extras

⑤ Gefängnis-Freikarte
⑥ Panzerung
⑦ Extraleben
⑧ Speedup
⑨ Amoklauf
⑩ Bestechung
⑪ Multiplikator

Sonstiges

⑫ Infoschild
⑬ Bonuswagen

Lehrgang für Fantasy-Strategen

T.A. Kingdoms

Egal, welches der vier Fantasy-Völker Sie gerade befehligen – unsere erprobten Strategien verhelfen Ihrer Seite zum verdienten Sieg.

Das Echtzeit-Strategiespiel T.A. Kingdoms von Cavedog steigt zwar gemächlich ein, wird aber in höheren Levels noch recht knifflig. Mit den Tricks aus unserem Strategielabor sollten Sie auch die späteren Missionen bestehen.

Ressourcen und Aufbau

MAGNETSTEINE *errichten*

TIP 1: Sie gewinnen durch Magnetsteine Mana, das Sie anschließend in neue Gebäude oder Einheiten investieren können. Errichten Sie auf jedem Altar einen Magnetstein, um möglichst viel Mana zu erhalten.

Endlose **RESSOURCEN**

TIP 2: Bauen Sie soviel Sie möchten – Ihre Ressourcen sind unerschöpflich. Daher können Sie problemlos mehrere große Projekte gleichzeitig in Auftrag geben. Bedenken Sie jedoch, daß die Projekte somit auch später fertig werden. Nutzen Sie die Methode deshalb bevorzugt in Friedenszeiten.

SCHNELLER *bauen*

TIP 3: Um ein Gebäude schneller zu errichten, lassen Sie mehrere Baumeister ans Werk. Das ist sehr effektiv, um schnell auf Angriffe reagieren zu können, oder schon früh im Spiel starke Einheiten zu entwickeln. Ihre vorhandenen Ressourcen werden bei diesem Vorgang allerdings schneller verbraucht.

BÄUME *in Mana* **UMWANDELN**

TIP 4: Ihre Baumeister können alle Bäume auf der Karte in Mana umwandeln. Das ist sinnvoll, falls Ihre Ressourcen nicht ausreichen, um teure Einheiten zu produzieren, wenn Ihre Magnetsteine zerstört wurden. Sie sollten auch erledigte Gegner und zerstörte Gebäude in Mana verwandeln.



Tip 4: Unser Lord wandelt einen Baum in Mana um.

MAUERN *bauen*

TIP 5: Befestigen Sie Ihre Städte mit Mauern, damit Angreifer nicht so leicht eindringen können. Beachten Sie jedoch, daß auch Ihre Einheiten im Normalfall nicht über eine Mauer schießen können – das können nur schwere Waffen wie Katapulte. Nutzen Sie in den unebenen Gegenden den Geländevorteil aus, und verbarrikadieren Sie speziell die Engpässe. Achtung: Tore nicht vergessen.

Eigene Gebäude **ABREISSEN**

TIP 6: Leider können Sie eigene Gebäude nicht abreißen. Falls Sie doch mal ein falsch plaziertes Bauwerk aus dem Weg räumen müssen, attackieren Sie es mit Zaubern oder Geschossen, die Flächenwirkung haben. Sie müssen dabei Ihren Recken und Geschützen durch einen Klick auf den Zauber- oder Angriffsbutton direkt sagen, daß sie ein Gebäude angreifen sollen.



Tip 6: Zerstören Sie mit Kanonen oder ähnlichen Waffen die normalen Magnetsteine, um anschließend einen Heiligen Magnetstein errichten zu können.

HEILIGE *Magnetsteine bauen*

TIP 7: Heilige Magnetsteine erzeugen mehr Mana als einfache. Zerstören Sie deshalb wie in Tip 6 beschrieben Ihre alten Magnetsteine, sobald Sie die heilige Version bauen können.

Einheiten und Kampf

SOFORT *Truppen bauen*

TIP 8: Sie sollten schon sehr früh mit der Produktion von Einheiten beginnen, selbst wenn die schwach sind. So können Sie auch frühe Angriffe einfach abwehren oder gar einen Gegner überraschen, der sich zu Beginn nur auf den Gebäudebau konzentriert hat.

Karte **AUFKLÄREN**

TIP 9: Die schwachen fliegenden Aufklärer, wie Papagei oder kleiner Drache, sind wie geschaffen dafür, die gesamte Karte zu kontrollieren und aufzudecken. Dank ihrer geringen Kosten lassen sich viele Aufklärer gleichzeitig produzieren und aussenden. Nutzen Sie die Späher außerdem, um ankommende Feinde sofort zu entdecken. Ihre Geschütze werden dann automatisch auf sie feuern, da sie sich nun in Ihrem Sichtbereich befinden.

Ziele auf **MINIMAP** *anwählen*

TIP 10: Wählen Sie Ihre weitreichenden Geschütze an, und selektieren Sie feindliche Gebäude auf der Minimap, die im Normalfall als Punkte dargestellt werden. Ihre Geschütze feuern nun aus ihrem Sichtbereich heraus auf die gewählten Bauwerke. So ist es möglich, auch schwer bewachte und weit entfernte Gebäude gezielt auszuschalten. Sie können auch Einheiten selektieren, die sich jedoch kaum treffen lassen.

Schwere Waffen **BESCHÜTZEN**

TIP 11: Schwere Waffen wie Katapulte und Kanonen sind zwar durchschlagskräftig gegenüber allen anderen Einheiten, können aber keinen Nahkampf austragen. Geben Sie deshalb unbedingt jeder schweren Waffe Beschützer mit, die sowohl Luft- als auch Bodenangriffe abfangen können.



Tip 11: Attackieren Sie bevorzugt wehrlose Ziele.

TIP 12: Der Computer verfolgt nur selten die Strategie, seine schweren Waffen wie in Tip 11 beschrieben zu schützen. Schicken Sie deshalb schnelle Einheiten oder Drachen hinter die feindlichen Linien, um schwere Kaliber schnell unschädlich zu machen.

MASSE *statt Klasse*

TIP 13: Generell gewinnen Sie weniger durch spezielle Einheiten als durch eine riesige Armee. Mit einer großen Truppenmasse läßt sich so gut wie jeder Gegner schlagen. Achten Sie also stets mehr auf Quantität als auf Qualität. Wählen Sie während eines Gefechtes Ihre Armee gesamt an, und selektieren Sie der Reihe nach die feindlichen Einheiten, die angegriffen werden sollen. Stirbt eine Einheit, geben Sie den Befehl, die nächste zu attackieren. So gelingt es Ihnen, auch übermächtige Armeen zu schlagen.

Einheiten **HEILEN**

TIP 14: Jede Einheit heilt sich langsam selbst. Sie können aber auch gezielt regenerieren, indem Sie einen beliebigen Baumeister auswählen und ihm den direkten Befehl geben, Ihre Einheiten zu heilen.

ELITE-KÄMPFER *trainieren*

TIP 15: Die mächtigen Einheiten in T.A. Kingdoms werden durch ständige Kampfeinsätze zu wahren Elitetruppen. Geben Sie diesen Kriegern zunächst nur den Befehl, schwache feindliche Einheiten zu attackieren, um Kampferfahrung zu sammeln und zu Veteranen aufsteigen zu können. Dieser Trick eignet sich besonders für die mächtigen Superdrachen, die jedes Volk erschaffen kann.

Spiel **ANHALTEN**

TIP 16: Im Einzelspielermodus können Sie das Spiel mit der [PAUSE]-Taste anhalten und auch im Pausenmodus Ihren Einheiten geordnet Befehle geben. Besonders die Zaubersprüche wirken dann wesentlich effektiver, da sie ohne Hektik eingesetzt werden können.

Mit Fliegern **ANGREIFEN**

TIP 17: Wenn das Ziel nur darin besteht, den gegnerischen Lord zu vernichten, sollten Sie eine Fliegerarmada aufstellen, den Lord mit Aufklärern ausfindig machen und anschließend einen Angriffsbefehl direkt auf ihn geben. Das ist meistens sein Ende.

Völkerspezifische Tips

ZHON: *Einheiten im Feindesland bauen*

TIP 18: Die Einheiten von Zhon können nicht in einem Gebäude, sondern nur mobil gebaut werden. Um mehrere Einheiten auf einmal in Auftrag zu geben, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und klicken auf freie Stellen im Gelände. Besonders nützlich ist diese Eigenschaft, wenn Ihr Baumeister hinter feindlichen Linien steht – und die Truppen im Kerngebiet des Feindes produziert.



Tip 18: Unser Tierbändiger baut eine Armee auf.

ZHON: *Früh angreifen*

TIP 19: Die Zhon haben den Vorteil, in Windeseile eine kleine Armee aufstellen zu können, da ihre Produktionszeiten sehr kurz sind. Nutzen Sie diesen Vorteil vor allem zu Beginn einer Partie, und versuchen Sie, Ihre Gegner mit einem überraschenden Sturmangriff von der Karte zu fegen.

ZHON: *Harpien einsetzen*

TIP 20: Setzen Sie als Zhon-General Ihre Harpien ein, um feindliche Baumeister zu übernehmen. Wenn Sie einen haben, baut er für Sie sein Hauptgebäude, damit Sie ihn duplizieren können. Wenn er damit fertig ist, lassen Sie ihn Mauern für Sie bauen.

VERUNA: *Defensiv spielen*

TIP 21: Das Volk von Veruna verfügt über mächtige Kanonen und kann sich deshalb in seiner Stadt einbunkern. Spielen Sie defensiv, und verleiten Sie die Gegner mit kleinen Ausfallattacken zu Angriffen.

ARAMON: *Attentäter einsetzen*

TIP 22: Das Volk von Aramon hat den Attentäter, der sich heimlich hinter die feindlichen Linien schleichen und dort gezielt Gegner vernichten kann. Timen Sie diese Aktion so genau, daß der Vorrat an Mana, den Ihr Attentäter zur Tarnung benötigt, nicht zu früh verbraucht ist, denn ungetarnt ist er wehrlos. Sein Manavorrat lädt sich langsam wieder auf, wenn Sie ihn enttarnen. Verstecken Sie den Attentäter deshalb hinter Gebäuden oder Felsen, wenn sein Vorrat fast erschöpft ist, und laden Sie ihn dort langsam wieder auf. Anschließend fährt er mit seinem Einsatz fort.

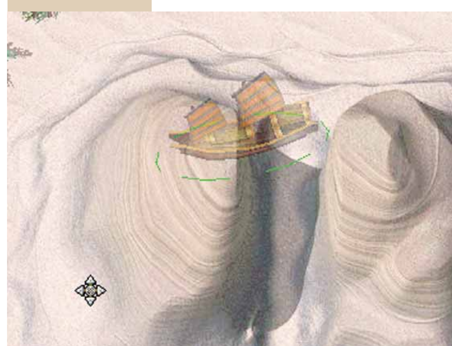
In **VERSTECKEN** *aufladen*

ARAMON: *Bögen und Kanonen*

TIP 23:Die Magie-Bogenschützen Aramons sind sehr effektiv. Lassen Sie sie mit paralysierenden Pfeilen schießen und von Kanonieren begleiten. Diese Kombination wird mit fast jeder Bodentruppe fertig.

TAROS: *Geisterschiffe einsetzen*

TIP 24: Die Armee von Taros besteht aus sehr schwerfälligen Einheiten, die sich nicht über jedes Gelände bewegen können. Bauen Sie daher so bald wie möglich Geisterschiffe, die selbst die höchsten Berge überqueren und andere Einheiten transportieren können.



Tip 24: Geisterschiffe überqueren jedes Gelände.

TAROS: *Chef tarnen*

TIP 25: Kleiner Bug: Der Taros-Monarch kann sich tarnen, wenn Sie auf [K] drücken. Das funktioniert so lange, wie die Taste nicht anderweitig belegt ist. Die Tarnung verbraucht kein Mana, solange sich der Monarch nicht bewegt. GUN

Helden-Lehrgang

Might & Magic 7

Ob Goblin oder Drache, in Might & Magic 7 müssen Sie mit jedem erdenklichen Fantasy-Getier fertigwerden. Wie Sie das schaffen, verraten unsere Profitips.

Nun setzt New World Computing noch mal einen drauf: Might & Magic 7 ist größer und mit mehr Monstern und Schätzen gespickt als seine Vorgänger. Unsere Tips helfen Helden, sich in der riesigen Fantasy-Welt zurechtzufinden.

Tips zu den Charakteren

PARTY *wählen*

TIP 1: Zu Spielbeginn sollten Sie sich eine eigene Heldentruppe zusammenstellen, statt das Standardteam zu nehmen. Es empfiehlt sich, mindestens zwei Charaktere mit Heilzauber-Fähigkeiten (Paladin, Kleriker, Mönch, Druide oder Ranger) dabeizuhaben; wenn ihr einziger Heiler ausfällt, müssen Sie sonst auf Tränke oder Spruchrollen zurückgreifen. Wir haben gute Erfahrungen mit dieser Party gemacht: Zwergen-Paladin, Menschen-Bogenschütze, Menschen-Druide, Elfen-Zauberer.

Kein **GLÜCK**

TIP 2: Sie können bei der Verteilung der Punkte getrost den Glück-Wert bei allen Figuren absenken; gleich in der ersten Stadt finden Sie einen Brunnen, der Glücksboni spendiert. Verteilen Sie die gesparten Punkte statt dessen auf die Primärfähigkeiten Ihrer Leute: Kämpfer brauchen Kraft, Schützen Zielsicherheit, Kleriker Persönlichkeit und Magier Intellekt.



TIP 2: Ziehen Sie bei der Charaktererschaffung getrost Glückspunkte ab, die sind verschmerzbar.

Je nach **FÄHIGKEITEN**

TIP 3: Verteilen Sie die Spezialfähigkeiten gleichmäßig auf Ihre Party-Mitglieder; wenn Sie einem Charakter zu viele Aufgaben aufbürden, wird er sich nur sehr langsam in höhere Ränge steigern können. Achten Sie darauf, ob Ihr Charakter für eine Aufgabe überhaupt geeignet ist. Eine Liste der erreichbaren Stufen finden Sie im Handbuch.

TALENTE *prüfen*

TIP 4: Ob Ihre Charaktere eine Fähigkeit meistern können, ist von der Klasse abhängig. So kann ein Ritter problemlos Großmeister im Umgang mit dem Schwert werden, beim Schlösserknacken reicht es aber nicht mal zum Expertenrang. Mit einem Rechtsklick auf eine Fähigkeit in der Charakteransicht sehen Sie die Auflistung der Rangstufen; sind einige davon rot gefärbt, kann Ihre Figur sie nie erreichen.

PUNKTE *nicht verschwenden*

TIP 5: Bevor Sie nach dem Training Punkte auf Fähigkeiten verteilen, sollten Sie per Rechtsklick prüfen, ob Ihr Charakter noch in höhere Rangstufen aufsteigen kann. Verschwenden Sie keine Punkte auf Eigenschaften, die nicht weiter ausbaubar sind.

Erste Schritte

WETT-BEWERB *gewinnen*

TIP 6: Die sechs Gegenstände für den Wettbewerb auf Emerald Island finden Sie an diesen Orten:

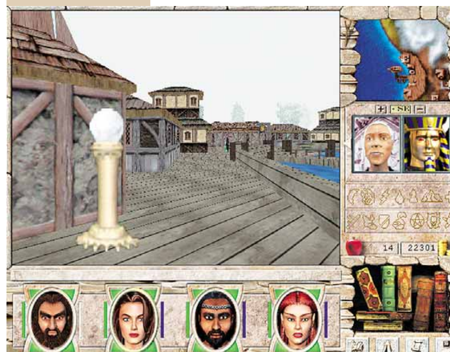
Musikinstrument	Von der Frau vor dem Wirtshaus für 500 Goldstücke kaufen.
Muschel	In der Lagerhütte im Sumpf oder von der Frau vor der Drachenhöhle für 100 Gold.
Fliese	In einem Geheimraum hinter der Bibliothek im Temple of the Moon.
Roter Trank	Selbst mischen oder im Magieladen kaufen.
Langbogen	In der Drachenhöhle.
Hut	Im Temple of the Moon.

Pfeil und **BOGEN**

TIP 7: Investieren Sie das Geld, das Sie auf Emerald Island finden, in neue Fähigkeiten. Gönnen Sie allen Ihren Leuten auf jeden Fall den Bogen-Skill; der ist extrem nützlich, aber auf dem Festland erst relativ spät noch einmal zu finden. Nehmen Sie außerdem alles auf der Insel mit, was nicht niet- und nagelfest ist; einmal per Schiff abgefahren, kommen Sie nämlich nie wieder nach Emerald Island zurück!

GELEHRTEN *anheuern*

TIP 8: Sparen Sie 500 Goldstücke zusammen, und klappern Sie dann die Passanten in der Stadt nach einem Scholar ab. Der verschafft Ihnen einen permanenten Erfahrungsbonus von 5% und identifiziert kostenlos alle Gegenstände. Wenn Sie keinen Scholar finden können, speichern Sie Ihr Spiel, laden neu und versuchen es noch einmal; der Computer wür-



Zu TIP 9: Solche Magiesäulen statten Sie zu jeder Tageszeit gratis mit nützlichen Zaubern aus.

felt die Berufe der Einwohner jedesmal neu aus. Suchen Sie auf jeden Fall so lange, bis Sie einen Scholar gefunden haben – die Mühe lohnt sich.

Mächtige **MAGIE-SÄULEN**

TIP 9: Nutzen Sie in jeder Region ausgiebig die über die Landschaft verstreuten Magiesäulen. Die Zaubersprüche sind kostenlos, jederzeit erneuerbar und extrem nützlich. Vor allem den Heroism-Säulen sollten Sie vor harten Kämpfen einen Besuch abstatten.

Acromage für Könner

STRATE-GISCH *siegen*

TIP 10: Das coole Bonusspiel Acromage ist locker zu gewinnen, wenn Sie ein paar simple Regeln beachten. Studieren Sie zunächst genau die Siegbedingungen: Wenn Sie mit winzigen Türmen und Mauern starten, ist die Vernichtung des Gegnerturms am einfachsten, stehen dagegen auf beiden Seiten stabile Bollwerke, sollten Sie den Sieg durch Ressourcen oder den höchsten Turm anstreben.

QUELLEN *der Macht*

TIP 11: Das Spiel steht und fällt mit den Ressourcen, die Ihnen zur Verfügung stehen. Spielen Sie deshalb zu Beginn bevorzugt Karten, die Ihre Materialquellen aufstocken. Versuchen Sie gleichzeitig, die Ressourcen Ihres Gegners klein zu halten, damit er keine mächtigen Karten ausspielen kann.

MATERIAL *horten*

TIP 12: Wenn Sie eine größere Menge einer Ressource angehäuft haben, können Sie konsequent auf Materialsieg hinspielen: Legen Sie keine Karte mehr aus, die Ihren Lagerbestand verringern würde, und wehren Sie statt dessen nur noch gegnerische Attacken ab. Gewinnen ist dann nur eine Zeitfrage.



TIP 12: Stärken Sie Ihre Abwehr und sammeln Sie Material, dann ist der Sieg beim Acromage sicher.

Alle **TURNIER-ORTE**

TIP 13: Um die Acromage-Meisterschaft zu gewinnen, müssen Sie in 13 Gasthäusern siegreiche Partien bestreiten. Die Wirtsstuben befinden sich in Harmondale, Avlee, Erathia, Bracada, Barrow Downs, Stone City, Tatalia, Tularean Forest, Celeste, The Pit, Deyja, Evenmorn Island und Nighon.

Tips und Kniffe

SCHLEIME *schlagen*

TIP 14: Schleime sind lästige Gegner, weil Sie gegen normale Waffen immun sind. Abhilfe schafft der Zauberspruch »Fire Aura«: Damit ist Ihre Waffe in Flammen gehüllt, die Schleim ordentlich anbrutzeln.

NPCS *fortscheuchen*

TIP 15: Abteilung »Klein, aber nützlich«: Wenn Ihnen mal wieder ein Passant den Weg versperrt, hilft ein Druck auf die [Y]-Taste. Damit schnauzt Ihre Truppe den Bummler an, und der räumt flugs das Feld.

Helden- **FORT-BILDUNG**

TIP 16: Voraussetzung für das Erlernen höherrangiger Fähigkeiten ist die Beförderung Ihrer Helden zu Spezialisten. Um eine Stufe aufzusteigen, müssen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen. Unsere Liste verrät, in welchem Landstrich sich die Lehrer aufhalten. Bevor Sie das zweite Mal befördert werden können, müssen Sie sich erst zur Spielhälfte der guten oder der bösen Seite verschrieben haben.

Lehr- **PLAN**

Charakter	Rang 1	Rang 2 Gut	Rang 2 Böse
Knight	Cavalier – Erathia	Champion – Bracada Desert	Black Knight – Erathia
Thief	Rogue – Erathian Sewer	Spy – Erathian Sewer	Assassin – Deyja
Monk	Initiate – Harmondale	Master – Harmondale	Ninja – The Pit
Paladin	Crusader – Erathia	Hero – Erathia	Villain – Deyja
Archer	Warrior Mage – Avlee	Master Archer – Harmondale	Sniper – Avlee
Ranger	Hunter – Tularean Forest	Ranger Lord – Bracada Desert	Bounty Hunter – Tularean Forest
Cleric	Priest – Deyja	Priest of the Light – Celeste	Priest of the Dark – Deyja
Druid	Great Druid – Tularean Forest	Arch Druid – Tularean Forest	Warlock – Nighon
Sorcerer	Wizard – Bracada Desert	Archmage – Bracada Desert	Lich – The Pit

Das Geheimnis der **OBELISKEN**

TIP 17: Wie in Might & Magic 6 gibt's auch diesmal wieder ein Obelisken-Rätsel. Wenn Sie alle vierzehn Obelisken in Harmondale, Avlee, Erathia, Bracada, Barrow Downs, Stone City, Eofol, Tatalia, Tularean Forest, Celeste, The Pit, Deyja, Evermorn Island und Nighon besucht haben, können Sie um Mitternacht im südlichen Steinkreis auf Evenmorn Island den Schatz einsacken.

Besser **BEUTE** *machen*

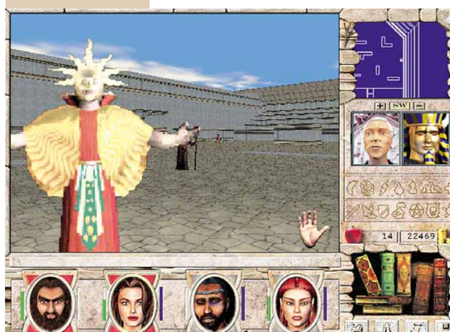
TIP 18: Machen Sie es sich zur Angewohnheit, die Überreste von Monstern von dem Helden mit dem höchsten Perception- und Glückswert durchsuchen zu lassen. Damit haben Sie nämlich bessere Chancen, wertvolle Gegenstände und mehr Geld zu entdecken.

NOCH BESSER *Beute machen*

TIP 19: Wenn Sie einen der knackigen Drachen oder Titanen besiegt haben, finden Sie in den Überresten oft mächtige Gegenstände – oder auch nicht. Wenn Sie Ihrem Glück etwas nachhelfen wollen, speichern Sie Ihr Spiel, bevor Sie auf die Leiche klicken. Wenn dann nur Plunder zum Vorschein kommt, laden Sie wieder und probieren es noch mal – die Schätze werden nämlich jedesmal zufällig vergeben.

ARENA *besuchen*

TIP 20: Auch in Erathia steht eine Arena, in der Sie Ihre Kampfkunst gegen verschiedene Gegner testen können. Sie erreichen die Übungshalle jeden Sonntag vom Stall in Harmondale aus. Sie können sich auch in den Walls of Mist austoben: Wenn Sie den Dungeon verlassen und wieder betreten, sind alle Schatztruhen und Fässer neu gefüllt.


TIP 20: In der Arena sammeln Sie durch erbitterte Gefechte willkommene Erfahrungspunkte.

Zaubertrank-Rezepturen

Kleine **ALCHEMIE-** *Kunde*

TIP 21: Um komplexe Tränke mischen zu können, muß Ihr Charakter die Fähigkeit Alchemie in höheren Rängen beherrschen. Welche Tränke Sie wie mischen können, entnehmen Sie unserer Tabelle. Um zum Beispiel einen Stone-Skin-Trank zu bekommen ( ), mixen Sie zunächst eine Flasche Cure Wounds mit Cure Weakness (+ =) und geben dann noch mal Cure Weakness dazu (+ =). CS

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Cure Wounds		heilt Schadenspunkte	Reagenz + Flasche
Cure Weakness		heilt Schwäche	Reagenz + Flasche
Magic Potion		gibt Magiepunkte	Reagenz + Flasche

Basis-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Cure Disease		heilt Krankheit	+
Cure Poison		heilt Vergiftung	+
Awaken		vertreibt Schlaf	+

Experten-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Recharge Item		füllt Zauberladungen auf	+
Harden Item		Gegenstand wird unzerbrechlich	+
Bless		Charakter trifft besser	+
Cure Insanity		heilt Irrsinn	+
Remove Curse		vertreibt Fluch	+
Haste		Charakter schlägt schneller zu	+
Stone Skin		höhere Rüstungsklasse	+
Preservation		Charakter stirbt nicht	+
Remove Fear		vertreibt Furcht	+
Heroism		Charakter richtet mehr Schaden an	+
Water Breathing		Charakter ertrinkt nicht	+
Shield		weniger Schaden	+

Meister-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Noxious Potion		Waffe richtet Giftschaden an	+
Noxious Potion		Waffe richtet Giftschaden an	+
Flaming Potion		Waffe richtet Feuerschaden an	+
Flaming Potion		Waffe richtet Feuerschaden an	+
Shocking Potion		Waffe richtet Elektrizitätsschaden an	+
Shocking Potion		Waffe richtet Elektrizitätsschaden an	+
Freezing Potion		Waffe richtet Kälteschaden an	+
Freezing Potion		Waffe richtet Kälteschaden an	+
Swift Potion		Waffe schlägt schneller zu	+
Swift Potion		Waffe schlägt schneller zu	+

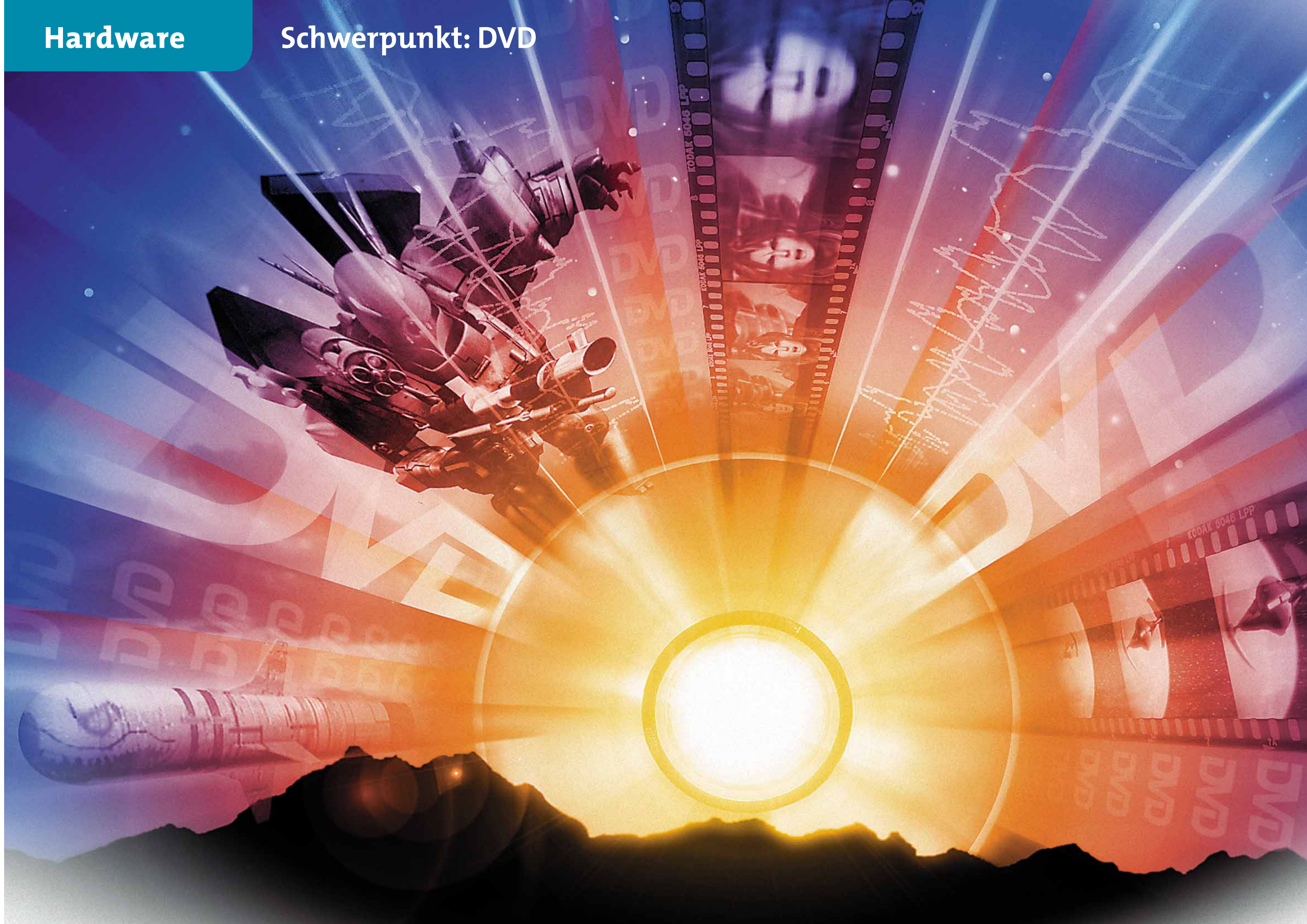
Meister-Tränke (Fortsetzung)

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Divine Power		gibt Magiepunkte	+
Divine Restoration		heilt alle Zustände außer Tod und Versteinerung	+
Divine Restoration		heilt alle Zustände außer Tod und Versteinerung	+
Divine Restoration		heilt alle Zustände außer Tod und Versteinerung	+
Divine Cure		heilt Schadenspunkte	+
Body Resistance		erhöhte Resistenz gegen Körpermagie	+
Mind Resistance		erhöhte Resistenz gegen Geistmagie	+
Fire Resistance		erhöhte Resistenz gegen Feuermagie	+
Water Resistance		erhöhte Resistenz gegen Wassermagie	+
Air Resistance		erhöhte Resistenz gegen Luftmagie	+
Earth Resistance		erhöhte Resistenz gegen Erdmagie	+
Might Boost		Kraft kurzzeitig erhöht	+
Accuracy Boost		Geschick kurzzeitig erhöht	+
Endurance Boost		Ausdauer kurzzeitig erhöht	+
Speed Boost		Reaktion kurzzeitig erhöht	+
Personality Boost		Persönlichkeit kurzzeitig erhöht	+
Intellect Boost		Intelligenz kurzzeitig erhöht	+
Luck Boost		Glück kurzzeitig erhöht	+
Cure Paralysis		heilt Paralyse	+
Cure Paralysis		heilt Paralyse	+

Großmeister-Tränke

Name	Farbe	Effekt	Zutaten
Pure Might		Kraft permanent erhöht	+
Pure Accuracy		Geschick permanent erhöht	+
Pure Endurance		Ausdauer permanent erhöht	+
Pure Speed		Reaktion permanent erhöht	+
Pure Personality		Persönlichkeit permanent erhöht	+
Pure Intellect		Intelligenz permanent erhöht	+
Pure Luck		Glück permanent erhöht	+ +
Stone to Flesh		heilt Versteinerung	+ +
Stone to Flesh		heilt Versteinerung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +
Rejuvenation		beseitigt magische Alterung	+ +

0753



Schöner, größer, schneller, besser

Alleskönner DVD

Ob Spiele, Video oder Audio – die DVD schickt sich an, alle wichtigen Bereiche der Unterhaltungselektronik zu erobern. Am PC ist das digitale Vergnügen zudem ein relativ günstiges – der Umstieg lohnt sich.

Schwerpunkt

GameStar-Redaktion, Hardware-Abteilung: Ein halbes Dutzend Redakteure schart sich um einen 24-Zoll-Monitor, das angeschlossene Surround-Set Teac Power Max 1000 kracht und scheppert gewaltig. Die meisten wollten eigentlich nur mal kurz vorbeischauen, doch nun können sie sich vom munteren Treiben auf dem Bildschirm gar nicht mehr lösen. Ausnahmsweise ist es mal kein Top-Spiel, das uns in den Bann zieht, sondern die DVD-Version des Präsidenten-Thrillers **Air Force One**. Mit ihrer überragenden Bild- und Soundqualität verwandelt die bis zu 17 GByte fassende Silberscheibe selbst unser nüchternes Testlabor in Minutenschnelle in ein Heimkino.

Eine Scheibe für alle Fälle

Kein Zweifel: Die DVD hat sich als Filmkonserve und mittelfristige Ablösung der klassischen VHS-Videokassette bereits bestens etabliert. Als sich das zehnköpfige Firmenkonsortium (bestehend aus Sony, Philips, Pioneer, Hitachi, Thomson, Panasonic, Mitsubishi, Toshiba, JVC und Time Warner) Ende 1995 auf einen Standard einigte, waren für das neue Medium allerdings noch viel mehr Einsatzbereiche geplant. Nicht umsonst steht die Abkürzung DVD im Deutschen für »digitale vielseitige Disk« – und nicht, wie oft angenommen, für »digitale Videodisk«. So wurden unter anderem Formate als Musiklieferant (DVD-Audio), Datenträger (DVD-ROM) und Speichermedium (DVD-R/DVD-RAM) vereinbart. In all diesen Bereichen steht der Durchbruch allerdings noch bevor.

Das liegt vor allem am Software-Angebot: Während sich Filmfreunde bereits über rund 600 deutschsprachige DVD-Titel freuen dürfen (auf Englisch sind es mehrere Tausend), sieht es bei den Daten-DVDs noch ziemlich düster aus. Sowohl bei Anwender-Software als auch bei Spielen kann man interessante Scheiben an einer Hand abzählen. Ähnlich ist die Lage bei der Audio-DVD: Erst vor kurzem stellte Technics den ersten HiFi-Heimplayer vor, der diesen Standard (bis zu 192 kHz Abtastfrequenz, bis zu 24 Bit Auflösung, Sechskanal-Sound ohne Datenreduktion) ausnutzt.

Speicherplatz satt

Gerade im Bereich der Daten-DVDs (DVD-ROM) ist es verwunderlich, daß die Entwicklung dermaßen schleppend verläuft. Dank einer rund achtmal so hohen Datendichte beträgt die Kapazität einer DVD rund 4,7 GByte. Zudem ist es möglich, zwei Reflexionsschichten untereinander zu bespielen; der Laser fokussiert sich dann auf die jeweils benötigte Schicht. Durch diesen Trick ergeben sich bis zu 8,5 GByte Speicherplatz. Im Gegensatz zur CD ist die DVD auch noch beidseitig benutzbar, was schließlich zur Maximalkapazität von 17 GByte bei insgesamt vier Schichten führt. Durch die erhöhte Datendichte steigt auch die Transferrate gegenüber CD-Laufwerken. Während der Laser dort bei Singlespeed nur rund 150 KByte pro Sekunde auslesen kann, sind es bei der DVD bis zu 1,3 MByte. CD-Laufwerke sind inzwischen bei 50facher Umdrehungsgeschwindigkeit angekommen, DVD-Laufwerke beschränken sich bislang auf völlig ausreichendes 6fach-Tempo – im DVD-Modus, wohlgemerkt. Im CD-Modus erreichen sie bis zu 32fache Geschwindigkeit und können zusammen mit ordentlichen Zugriffszeiten inzwischen ein CD-Laufwerk komplett ersetzen.

Laufwerke im Test

Ein guter Teil unseres Schwerpunktes ist dem Test aktueller DVD-Laufwerke gewidmet. Nicht von ungefähr haben wir ausschließlich Atapi-Laufwerke rangenommen: SCSI-Alternativen gibt es derzeit lediglich von Pioneer und Toshiba, die mit ihren Atapi-Pendants aber quasi identisch sind. Neben Geschwindigkeitstests interessierte uns auch, wie gut die Laufwerke ein CD-ROM-Modell ersetzen können. Dazu bedarf es vor allem einer guten Zugriffszeit, Kompatibilität zu möglichst vielen CD-Formaten und einer zuverlässigen Fehlerkorrektur. Außerdem gingen wir den Fähigkeiten beim Audio-Grabbing auf den Grund; ein Punkt, der immer wichtiger wird. DVD- und CD-ROM-Leistung fließen zu je 45 Prozent ins Gesamtergebnis ein. Die restlichen 10 Prozent fallen auf die Ausstattung und Handhabung der Geräte. Da für DVD-Videos das Laufwerk alleine nicht ausreicht, geben wir außerdem einen Überblick über MPEG-2-Dekoder. Welcher Software-Player ist der beste? Wann muß es eine Hardware-Lösung sein? Wie umgeht man am besten die Ländercodes?

Bedrohung oder Hilfe?

Kaum daß es DVD-Laufwerke gab, zogen die Hersteller auch gleich mit DVD-Brennern nach. Was hat es mit den sogenannten DVD-RAM-Geräten auf sich, sind sie für die Spielehersteller eine noch größere Bedrohung als CD-Brenner? Zum Abschluß gehen wir dann der Frage nach, was im Spielebereich zu erwarten ist. Einige Programme, etwa **Ultima 9**, drängen sich für eine spezielle DVD-Version geradezu auf. Eines steht auf jeden Fall fest: Der Siegeszug der DVD ist in praktisch allen Bereichen nicht mehr aufzuhalten. Bleibt nur abzuwarten, wie schnell er tatsächlich vonstatten geht. MG



Das 5. Element: Im Filmbereich hat die DVD dank der hervorragenden Bildqualität bereits den Durchbruch geschafft.



Pioneer DVD-A03S



Das gut verarbeitete Gehäuse mit dem Slot-in-Schlitz deutet bereits auf die Qualitäten des Pioneer-Laufwerks **DVD-A03S** hin. In der Tat leistet sich das 6fach-Modell praktisch keine Schwächen. Seien es die durchwegs hohen Übertragungsraten, die sehr gute Fehlerkorrektur oder das schnelle Lesen von selbstgebrannten Medien: Kein anderes Testgerät bietet so gute Leistungen in sämtlichen Kategorien.

Pioneer packt in die Schachtel zusätzlich zwei DVD-Titel: Während das englischsprachige Begriffslexikon hierzulande die wenigsten begeistern dürfte, ist mit **Blade Runner** (unterscheidet sich nicht von der CD-Version) eines der besten Adventures der letzten zwei Jahre an Bord. Das **DVD-A03** fällt ein bißchen teurer aus als die Konkurrenten, es ist den Preis allerdings auch wert. Wenn Sie auf die Software verzichten, sparen Sie mit dem ansonsten identischen DVD-103S ein paar Mark. MG

→ www.pioneer.de

DVD-A03S

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Pioneer
Preis:	ca. 300 Mark
Hotline:	(02154) 91 33 57

Pro	Kontra
• Performance • Zugriffszeit • Audio-Grabbing	• kein Notauswurf • relativ teuer

DVD-Leistung (45%)	1,9
CD-Leistung (45%)	1,8
Ausstattung (10%)	2,1

Fazit: Üppig ausgestattetes DVD-Kit mit Stärken beim Audio-Grabbing und beim Lesen von CD-R-Medien.

GameStar Gesamtnote: 1,9

Aopen DVD-9632



Schon an der Slot-in-Technik kann man's erkennen: Das **Aopen DVD-9632** ist trotz eines etwas anderen Gehäuses baugleich mit dem **Pioneer DVD-A03S**. Schade, daß nicht mehr Hersteller auf die Schublade verzichten und auf den bequemen Direkteinschub umsteigen. Man gewöhnt sich schnell an die leichte Handhabung, und der automische Einzug geht sehr sorgsam mit den eingelegten Medien um.

Das **DVD-9632** kam – trotz neueren Produktionsdatums – durchgehend auf minimal schlechtere Ergebnisse als sein Pioneer-Zwilling. Beide haben außerdem zwei kleinere Schwächen gemeinsam: Ein digitaler Audio-Ausgang fehlt völlig, und die beiden unbeschrifteten Jumper für Master-Slave-Wahl und Ländercode liegen gefährlich nah beieinander. Zieht man letzteren unachtsam ab, ist es mit dem beliebig häufigen Wechsel des Ländercodes vorbei. MG

→ www.aopen.nl

DVD-9632

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Aopen
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(01805) 55 91 91

Pro	Kontra
• schnell • sehr gute Fehlerkorrektur • Audio-Grabbing	• relativ teuer • kein Notauswurf

DVD-Leistung (45%)	2,0
CD-Leistung (45%)	2,0
Ausstattung (10%)	2,4

Fazit: Alles in allem nur einen Tick schlechter als das fast baugleiche Pioneer A03S. Dafür ist es preiswerter.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Toshiba SD-M1212



Übersichtlich fällt die Frontplatte des Toshiba-Laufwerks aus: Das **SD-M1212** verzichtet (wie die baugleichen Modelle von Guillemot und Memorex) auf einen Kopfhörerausgang. Das war's dann aber auch schon fast an Schwächen, denn ansonsten wußte das Laufwerk zu überzeugen: Es arbeitet sehr zuverlässig und gehört im DVD-Modus zu den schnellsten und leisesten derzeit erhältlichen Geräten.

Im CD-ROM-Betrieb fiel das **SD-M1212** lediglich beim Lesen von CD-RWs gegenüber der Spitzengruppe ab, konnte sich dafür bei der wichtigen Fehlerkorrektur ganz weit vorne plazieren. Die Ausstattung ist befriedigend: Zum Lieferumfang gehören neben Audiokabeln ein deutsches Handbuch sowie eine CD mit DOS-Treibern, einem elektronischen Handbuch und drei kleinen, mäßig nützlichen Tools. Damit ergibt sich insgesamt Platz drei. MG

→ www.toshiba-teg.com

SD-M1212

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Toshiba
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(01805) 83 43 73

Pro	Kontra
• sehr schnell • exzellente Fehlerkorrektur	• Audio-Grabbing • kein Kopfhöreranschluß

DVD-Leistung (45%)	2,0
CD-Leistung (45%)	2,1
Ausstattung (10%)	2,6

Fazit: Das SD-M1212 hat zwar kleinere Schwächen, doch insgesamt macht es eine ausgesprochen gute Figur.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Samsung SD-606



Samsung liefert mit dem **SD-606** ein insgesamt unauffälliges DVD-Laufwerk ab, das im CD-ROM-Modus seine Stärken hat. Bei der Datenrate lag das Gerät in der Spitzengruppe, bei den Zugriffszeiten sogar ganz vorne. Auch CD-RWs und verkratzte Scheiben stellen kein Problem dar. Oberes Mittelmaß repräsentiert der Wert (7,9x) beim Audio-Grabbing mit WinDAC.

Weniger gefallen haben uns hingegen die DVD-Leistungen. Eigentlich ist die Datenübertragungsrate mit rund 5.900 KByte/s für die meisten Zwecke mehr als ausreichend. Allerdings entspricht der Wert ungefähr dem des 5fach-Laufwerks von Cyberdrive, während Samsung das **SD-606** als 6fach-Gerät ausweist. Zu einem Fisako geriet die Fehlerkorrektur-Prüfung: Erst im dritten Versuch konnte das Gerät die verkratzte DVD komplett auslesen, benötigte dafür aber extrem viel Zeit. MG

→ www.samsung.de

SD-606

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Samsung
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(01805) 12 12 13

Pro	Kontra
• gute CD-Performance • niedrige Zugriffszeit	• DVD-Leistung • Fehlerkorrektur

DVD-Leistung (45%)	3,0
CD-Leistung (45%)	2,3
Ausstattung (10%)	2,7

Fazit: Das recht preiswerte SD-606 ist als CD-ROM-Laufwerk deutlich stärker als im DVD-Modus.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Cyberdrive DM 822D



Als erstes DVD-Laufwerk unterschritt das **DM 822D** bei der unverbindlichen Preisempfehlung die magische 200-Mark-Grenze. Allerdings fallen auch die technischen Daten im Testfeld leicht ab: Das Cyberdrive-Modell schafft bei DVDs lediglich 5fach, im CD-ROM-Modus 24fach statt der inzwischen üblichen 32fach. Die Praxiswerte bestätigen dies: Das Laufwerk plazierte sich regelmäßig im hinteren Teil des Feldes und zeigte besonders in der Fehlerkorrektur und beim Lesen von CD-RWs Schwächen.

Daß das Cybedrive-Gerät nach dem CLV-Prinzip arbeitet, merkt man deutlich. Dabei dreht sich die CD oder DVD immer gleich schnell, wodurch nach außen hin wegen wachsendem Radius die Datenübertragungsrate ansteigt. Bei keinem anderen Laufwerk war der Geschwindigkeits-Unterschied zwischen inneren und äußeren Sektoren einer CD so groß wie beim DM 822D. MG

→ www.cyberdrive.de

DM 822D

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Cyberdrive
Preis:	ca. 170 Mark
Hotline:	(02102) 38 00 60

Pro	Kontra
• sehr günstig • Zugriffszeit	• Übertragungsraten • Fehlerkorrektur

DVD-Leistung (45%)	3,2
CD-Leistung (45%)	3,5
Ausstattung (10%)	3,0

Fazit: Eher schwaches Laufwerk; trotzdem ein preisgünstiger und passabler Einstieg in die DVD-Welt.

GameStar Gesamtnote: 3,3

Sony DDU220E-SRP



Einen sehr zwiespältigen Eindruck hinterließ das Sony-Laufwerk bei unseren Tests. Beim **DDU220E-SRP** handelt es sich nominell um ein 6x/32x-Gerät, das aber lediglich mit blitzsauberen Original-Scheiben etwas anfangen konnte. Einerseits zeigte es bei Audio-Grabbing und DVD-Durchsatzrate Spitzenleistungen, andererseits war es der einzige Kandidat, dem das Auslesen der mit Kratzern präparierten DVD nicht gelang. Auch die Leseleistung bei CD-Rs und CD-RWs brach über Gebühr ein.

Da wir zuerst einen Defekt vermuteten, forderten wir bei Sony ein zweites Muster an, das kurz vor Redaktionsschluß noch bei uns eintraf. Bessere Meßwerte konnten wir damit allerdings nicht erzielen. Sony bietet hier ein Laufwerk mit technischen Schwächen an, das dem Ruf der Weltfirma nicht gerecht wird. Dem Gerät liegt der sehr gute Cinemaster DVD-Player bei. WR

→ www.sony.de

DDU220E-SRP

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk
Hersteller:	Sony
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(02389) 95 10 47

Pro	Kontra
• ordentliche Durchsatzraten • Cinemaster DVD-Software	• Fehlerkorrektur • Zugriffszeit

DVD-Leistung (45%)	3,6
CD-Leistung (45%)	3,5
Ausstattung (10%)	2,2

Fazit: Für DVD- und Audio-Anwendungen noch zu gebrauchen, als Allrounder nicht gut genug.

GameStar Gesamtnote: 3,4



Guillemot Theater 6x



Das aus Fremdkomponenten zusammengestellte **DVD Theater**-Set macht sich wenig Mühe, die Herkunft der Teile zu verschleiern. So klebt auf dem Toshiba-Laufwerk **SD-M1212** beispielsweise kein Guillemot-Label. Die Franzosen packen sogar das Original-Handbuch dazu. Auch bei der MPEG-2-Karte (**DVD Theater** gibt es nur im Bundle) nahm man nicht wie Memorex den Umweg über Videologic, sondern benennt den Decoder nach seinem Hersteller Sigma Realmagic Hollywood+.

Sowohl im DVD- als auch CD-ROM-Modus gehörte das Laufwerk zu den schnellsten. Eine kleinere Schwäche kam lediglich beim Audio-Grabbing zu Tage, dafür entschädigt das **Maxi DVD Theater** mit einem vollwertigen SPDIF-Digitalausgang. Verschwenderisch geht Guillemot mit den Kabeln um: bis hin zur Scart-Anschlußstrippe ist alles für Anschluß und Betrieb dabei. MG

→ www.guillemot.com

Maxi DVD Theater 6x

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk mit MPEG-2-Karte
Hersteller:	Guillemot
Preis:	ca. 450 Mark
Hotline:	(0211) 338 00 33

Pro	Kontra
• MPEG-2-Decoder	• Audio-Grabbing
• Ausstattung	• Kein Kopfhöreranschluß
• Performance	• Desktop-Bildqualität
• Fehlerkorrektur	

DVD-Leistung (45%)	2,0
CD-Leistung (45%)	2,1
Ausstattung (10%)	2,0

Fazit: Sehr empfehlenswertes DVD-Kit mit durchwegs guten Leistungen in den wichtigsten Disziplinen.

GameStar Gesamtnote: 2,0

Memorex DVD-632R



Die Hardware des Memorex-Set (das Laufwerk gibt es für 240 Mark auch einzeln) ist mit dem von Guillemot praktisch identisch. Das 6fach-DVD-Laufwerk stammt von Toshiba, die MPEG-2-Dekodierung übernimmt eine Realmagic Hollywood, die Memorex bei Videologic zukauft. An die Ausstattung des Maxi Theater kommt das **DVD-632R** allerdings nicht ganz heran, obwohl alles Notwendige für den Betrieb dabei ist.

Ähnliches ergaben unsere Praxistests: In den Punkten DVD-Datenrate und Fehlerkorrektur hinkte das Laufwerk leicht hinter seinen Toshiba-Kollegen her. Das mag an der älteren Firmware liegen, für die sich auf der Homepage kein Update fand. Macht aber nichts, denn mit seinen ordentlichen Allround-Qualitäten gehört das **632R** zu den empfehlenswerten DVD-Kits, wenn es auch ein paar Mark günstiger oder besser ausgestattet sein könnte. MG

→ www.memorexlive.com

DVD-632R

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk mit MPEG-2-Karte
Hersteller:	Memorex
Preis:	ca. 460 Mark
Hotline:	(0231) 120 70

Pro	Kontra
• MPEG-2-Decoder	• Audio-Grabbing
• sehr gute Fehlerkorrektur	• Kein Kopfhörerausgang
• schnell	

DVD-Leistung (45%)	2,1
CD-Leistung (45%)	2,2
Ausstattung (10%)	2,2

Fazit: Gutes DVD-Bundle, das in punkto Ausstattung und Performance nicht an das Theater 6x heranreicht

GameStar Gesamtnote: 2,2

Creative Encore Dxr 3



Creative baut keine eigenen Laufwerke, sondern kauft diese zu. Nach Toshiba- und Panasonic-Geräten kommt nun ein Hitachi-OEM (GD-2500 BX) zum Einsatz, das **DVD6240E** getauft wurde. Das **Encore Dxr 3**-Paket bietet außerdem eine MPEG-2-Decoderkarte, die vom Layout her mit den Sigma-Realmagic-Boards identisch ist. Die sonstige Ausstattung ist bis hin zu drei DVD-Spieletiteln (**Freespace**, **Missing in Action**, **Lander**) gelungen.

Die Leistungen des Laufwerks waren wechselhaft: Stark im DVD-Modus und beim Audio-Grabbing, ordentliche Fehlerkorrektur, mäßige Werte bei normalen CDs, schwächstes Laufwerk überhaupt bei der Zugriffszeit und dem Lesen von CD-RWs. Die MPEG-Karte weist die üblichen Vor- und Nachteile auf, ein Regionalcode wird nicht abgefragt. Das Laufwerk ist für rund 250 Mark auch einzeln (ohne Spiele) zu haben. MG

→ www.europe.soundblaster.com

PC-DVD Encore Dxr 3

Typ:	DVD-ROM-Laufwerk mit MPEG-2-Karte
Hersteller:	Creative
Preis:	ca. 450 Mark
Hotline:	(089) 992 87 10

Pro	Kontra
• MPEG-2-Decoder	• Zugriffszeit
• Ausstattung	• CD-Performance
• Audio-Grabbing	• Desktop-Bildqualität

DVD-Leistung (45%)	2,6
CD-Leistung (45%)	3,1
Ausstattung (10%)	1,8

Fazit: Üppig ausgestattetes Kit mit Stärken beim Audio-Grabbing sowie Schwächen im CD-ROM-Betrieb.

GameStar Gesamtnote: 2,7

DVD-Laufwerke im Überblick

Zahlen und Fakten








Hersteller	Pioneer	Aopen	Toshiba	Samsung
Modell	DVD-A03S	DVD-9632	SD-M1212	SD-606
Garantie	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate
Info	(02154) 91 33 56	(01805) 55 91 91	(01805) 83 43 73	(01805) 12 12 13
Hotline	(02154) 91 33 57	(01805) 55 91 91	(01805) 83 43 73	(01805) 12 12 13
Homepage	www.pioneer.de	www.aopen.nl	www.toshiba-teg.com	www.samsung.de
Preis, circa (laut Hersteller)	300 Mark	280 Mark	280 Mark	200 Mark
Technische Daten				
Typ	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
Baugleich mit	–	Pioneer DVD-A03S	–	–
Bauart	intern	intern	intern	intern
Multispin (DVD/CD)	6x/32x	6x/32x	6x/32x	6x/32x
Schnittstelle	Atapi	Atapi	Atapi	Atapi
Datenpuffer	512 KByte	512 KByte	256 KByte	512 KByte
Ausstattung				
digitaler Audioausgang	nein	nein	ja	ja
CD-Einzug	Slot-in	Slot-in	Schublade	Schublade
Vertikalbetrieb möglich	ja	ja	ja	ja
Kopfhörerausgang	ja	ja	nein	ja
Notauswurf	nein	nein	ja	ja
MPEG 2/AC3 Decoderkarte	nein	nein	nein	nein
Ländercode-Abfrage	über Jumper	über Jumper	nein	nein
DVD-Playersoftware	nein	Power-DVD (optional)	nein	nein
Software inklusive	engl. Lexikon, Blade Runner	nein	nein	nein
Benchmarks				
mittlere Geschwindigkeit	22,3x (29,3x max.)	22,2 (29,3x max.)	25,9x (32,5x)	25,9x (34,1x max.)
CPU-Last	0%	0%	0%	0%
Transfer-Rate	3.418 KByte/Sekunde	3.413 KByte/Sekunde	3.971 KByte/Sekunde	3.974 KByte/Sekunde
mittlere Zugriffszeit	97 Millisekunden	99 Millisekunden	102 Millisekunden	91 Millisekunden
CD-Benchmarks				
Durchsatz Original-CD	3.428 KByte/Sekunde	3.410 KByte/Sekunde	3.447 KByte/Sekunde	3.384 KByte/Sekunde
Durchsatz CD-R	3.391 KByte/Sekunde	3.373 KByte/Sekunde	3.355 KByte/Sekunde	3.294 KByte/Sekunde
Durchsatz CD-RW	2.816 KByte/Sekunde	2.673 KByte/Sekunde	2.117 KByte/Sekunde	2.473 KByte/Sekunde
Durchsatz fehlerhafte CD	2.650 KByte/Sekunde	2.578 KByte/Sekunde	2.528 KByte/Sekunde	2.309 KByte/Sekunde
Audio-Grabbing	10,6x	10,8x	5,4x	7,9x
DVD-Benchmarks				
DVD-Durchsatz	6.698 KByte/Sekunde = 5,0x	6.593 KByte/Sekunde = 4,9x	6.975 KByte/Sekunde = 5,2x	5.902 KByte/Sekunde = 4,4x
fehlerhafte DVD	4.419 KByte/Sekunde	4.515 KByte/Sekunde	4.783 KByte/Sekunde	2.337 KByte/Sekunde (2 Abbrüche)
Benotung				
DVD-Leistung (45%)	1,9	2,0	2,0	3,0
CD-Leistung (45%)	1,8	2,0	2,1	2,3
Ausstattung (10%)	2,1	2,4	2,6	2,7
GameStar Gesamtnote	1,9	2,0	2,1	2,7

Hier finden Sie Preise, Ausstattung, technische Spezifikation und die Bewertung der Testkandidaten kompakt zusammengefaßt.










Cyberdrive	Sony	Guillemot	Memorex	Creative Labs
DM 822D	DDU 220E-SRP	Maxi DVD Theater 6x	DVD-632R	PC-DVD Encore Dxr3
12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate	12 Monate
(02102) 38 00 60	(02389) 95 10 47	(0211) 338 00 33	(0231) 120 70	(089) 957 90 81
(02102) 38 00 10	(02389) 95 10 47	(0211) 338 00 33	(0231) 120 70	(089) 992 87 10
www.cyberdrive.de	www.sony.de	www.guillemot.com	www.memorexlive.com	www.europe.soundblaster.com
170 Mark	250 Mark	500 Mark	460 Mark	450 Mark
DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
–	–	Toshiba SD-M1212	Toshiba SD-M1212	Hitachi GD2500 Bx
intern	intern	intern	intern	intern
5x/24x	6x/32x	6x/32x	6x/32x	6x/32x
Atapi	Atapi	Atapi	Atapi	Atapi
256 KByte	512 KByte	256 KByte	256 KByte	512 KByte
ja	ja	ja	ja	ja
Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
nein	ja	nein	ja	ja
ja	ja	nein	nein	ja
ja	ja	ja	ja	ja
nein	nein	Realmagic Hollywood+	Realmagic Hollywood+	Creative Dxr3 Decoder
nein	nein	nein	nein	nein
nein	Quadrant Cinemaster	Realmagic DVD-Station	Realmagic DVD-Station	Creative DVD-Player
nein	nein	Star-Trek-Bildschirmschoner	nein	Conflict Freespace, MIA, Lander
18,9x (24,9x max.)	19,9x (26,2x max.)	25,9x (32,5x max.)	25,9x (32,5x max.)	18,5x (24,4x max.)
0%	12%	0%	0%	0%
2,904 KByte/Sekunde	3.049 KByte/Sekunde	3.981 KByte/Sekunde	3.984 KByte/Sekunde	2.841 KByte/Sekunde
103 Millisekunden	130 Millisekunden	102 Millisekunden	104 Millisekunden	132 Millisekunden
2.513 KByte/Sekunde	3.138 KByte/Sekunde	3.466 KByte/Sekunde	3.504 KByte/Sekunde	2.503 KByte/Sekunde
2.096 KByte/Sekunde	1.112 KByte/Sekunde	3.447 KByte/Sekunde	3.410 KByte/Sekunde	2.445 KByte/Sekunde
1.166 KByte/Sekunde	1.109 KByte/Sekunde	2.068 KByte/Sekunde	2.068 KByte/Sekunde	1.058 KByte/Sekunde
1.259 KByte/Sekunde	1.850 KByte/Sekunde	2.598 KByte/Sekunde	1.895 KByte/Sekunde	2.080 KByte/Sekunde
7,2x	12,3x	5,4x	5,4x	11,5x
5.860 KByte/Sekunde = 4,3x	6.806 KByte/Sekunde = 5,0x	6.806 KByte/Sekunde = 5,0x	6.492 KByte/Sekunde = 4,8x	6.698 KByte/Sekunde = 5,0x
1.481 KByte/Sekunde	Abbruch	4.555 KByte/Sekunde	4.743 KByte/Sekunde	2.405 KByte/Sekunde
3,2	3,6	2,0	2,1	2,6
3,5	3,5	2,1	2,2	3,1
3,1	2,2	1,9	2,0	1,8
3,3	3,4	2,0	2,2	2,7

Rund um die Video-DVD

Film ab

Ein DVD-Laufwerk, die passende Grafikkarte sowie einen Software-Decoder – mehr brauchen Sie für das Kinoerlebnis am PC nicht. Worauf Sie besonders bei den Decodern achten sollten, erfahren Sie hier.



Auf Bonus-CD: Ländercode-Tool

Nach wie vor scheiden sich am DVD-Filmgenuß per PC die Geister. Den Filmabend auf dem Schreibtischstuhl im Arbeitszimmer zu verbringen, ist kaum der Inbegriff von Gemütlichkeit. Allerdings: Sie müssen nicht um die 1.000 Mark für einen edlen Heim-DVD-Spieler ausgeben; am PC sind Sie schon mit rund 200 Mark für ein Laufwerk dabei. Es fehlt dann nur noch der richtige Software-Decoder, der den Film auf die Mattscheibe bringt – wenn er nicht schon der Grafikkarte beiliegt.



Im Bildqualitäts-Vergleich haben die reinen Software-Decoder (links) die Nase vorn.

DVD-Technik

DVD-Filme sind auf der kleinen Silberscheibe MPEG-2-komprimiert abgelegt. Die Dekomprimierung des großen Datenstroms (1,3 MByte/s) auf dem Weg zum Bildschirm erfordert einige Rechenleistung. Das schafften bis vor kurzem nur spezielle Steckkarten, die sogenannten Hardware-Decoder. Erst mit dem Aufkommen des Pentium II waren die CPUs stark genug, um die Dekodierung im Verbund mit Grafikkarte und einer speziellen DVD-Software zu übernehmen. Die aufwendigsten Schritte auf dem Weg vom digitalen Ausgangsdatenstrom bis hin zum analogen RGB-Signal heißen dabei iDCT (inverse Discreete Cosinus-Transformation) und Motion Compensation.

Hardware-Decoder

Bei den rund 200 Mark teuren Hardware-Decodern wird die Dekompression des MPEG-2-Signals samt iCDT und Motion Compensation komplett an speziell dafür entwickelte Chips delegiert. Filme laufen bereits auf einem Pentium 133 ruckelfrei ab. Ein weiterer Vorteil ist der digitale Audioausgang, an dem ein dekodiertes AC3-Signal abgegriffen werden kann; bei einer Software-Lösung benötigt man dazu eine Soundkarte mit funktionierendem SPDIF-Ausgang (SB Live, Terratec DMX). Der einzige bedeutende Hersteller von Hardware-Decoderkarten ist Sigma Designs. Das aktuelle Modell Realmagic Hollywood+ wird etwa in den DVD-Kits von Guillemot und Memorex gebundelt. Creative Labs verwendet eine Karte, deren Chips das eigene Logo tragen, die aber sonst mit der Hollywood+ identisch ist. Nachteil dieser Modelle ist die verschlechterte Windows-Bildqualität, da das Signal von der Grafikkarte an die Decoderkarte durchgeschleift wird. Es ist allerdings möglich, die MPEG-Karte für Filme mit dem Fernseher zu verbinden und gleichzeitig die Grafikkarte an den Monitor anzuschließen.

Andere MPEG-2-Hardware-Lösungen sind selten geworden: Cinemaster hat sich aus diesem Geschäft fast zurückgezogen, und das für diverse hauseigene Grafikkarten zu erwerbende, winzige DVD-Modul von Matrox (mit Zoran-Chip) ist ebenfalls kaum mehr erhältlich.

Vormarsch der Soft-Decoder

Das liegt an der wachsenden CPU-Leistung. Zwar hat selbst ein PIII/550 mit dem Dekodieren eines MPEG-2-Stroms noch allerhand zu tun, doch ab einem PII mit 300 MHz reicht die Leistung aus, um selbst aufwendige Szenen eines DVD-Films ohne Ruckler auf den Monitor oder Fernseher zu bekommen. Mehr und mehr greifen der CPU dabei moderne Grafikkarten unter die Arme. Das reicht von der Overlay-Funktion über die Motion Compensation bis zur iCDT. Gerade Motion Compensation und iCDT helfen aber gar nichts, wenn der Grafikkarten-Typ nicht vom Software-Player unterstützt wird. Aus diesem Grund entstand wohl auch die Verwirrung um die DVD-Fähigkeiten der TNT-2 und Voodoo-3-Chips: Sowohl bei

3Dfx als auch Nvidia steht die Hardware-unterstützte Motion Compensation auf der Feature-Liste, wird jedoch von keinem Software-Decoder unterstützt.

Den besten DVD-Support bieten Grafikkarten von ATI mit Rage-Pro oder Rage-128-Chip, der Savage und Savage 4 von S3 sowie der 6326 DVD von SIS. Von diesen fünf Chips sind aber lediglich Savage 4 und Rage 128 aufgrund ihrer 3D-Leistung auch für Spieler interessant.

Software-Player im Überblick

Das Angebot an Software-Decodern steigt ständig. Neben einem Teil der Dekodierung übernehmen sie auch die Aufgabe des Kontrollpanels. Das wird nicht zuletzt am Design in Form eines virtuellen Heim-DVD-Geräts deutlich. Alle Player benötigen minimal 32 MByte RAM, der Power-DVD kommt sogar, nach Herstellerangaben, mit 16 MByte aus. Unsere Erfahrungen zeigen allerdings, daß erst 64 MByte RAM ein ruckelfreies Vergnügen garantieren. Nachfolgend die wichtigsten DVD-Player und ihre Fähigkeiten im Überblick, aufgereiht nach unserer Qualitätseinschätzung.

Cinemaster



Der Cinemaster-Software-Player läßt aufgrund seines sehr schlichten Äußeren zuerst wenig Erwartungen aufkommen. Während das Panel nicht viel hermacht, gebührt Cinemasters Dekodier-Engine die Spitzenposition. Sie ist schnell, bietet viele Funktionen und stellt eine sehr gute Bild- und Tonqualität bereit. Nicht umsonst hat ATI auf Basis des Cinemaster-Decoders einen eigenen Player entwickelt, der jedoch nur mit Rage-Karten läuft. Dafür genügt einer solchen Kombination bereits ein Pentium 200, um flüssige Bilder auf Monitor oder Fernseher zu zaubern. Preis: etwa 100 Mark.

PowerDVD



Die Version 1.6 des 90 Mark teuren PowerDVD bildet mit Cinemaster das Spitzenduo der Software-Player. Während die Decodier-Engine in punkto Geschwindigkeit lediglich Durchschnitt darstellt, setzt das Kontrollpanel bei Bedienbarkeit und Optik die Maßstäbe. Dazu gesellt sich Unterstützung für Motion Compensation (ATI, SIS, S3), 3Dnow, ISSE, A3D und eine mehr als ausreichende Funktionsfülle. Als einziger Player hat PowerDVD eine integrierte Screenshot-Funktion. Mit einer CPU der mittleren Leistungsklasse (Pentium II/300 oder K6-3/400) läuft der Player vollkommen problemlos. Der Regions-Code läßt nur fünf Änderungen zu, kann aber durch den Region Selector problemlos überlistet werden. Sie finden dieses kleine, nützliche Tool auf unserer Bonus-CD.

WinDVD



Obwohl WinDVD in der aktuellen Version 1.2 als Einzelprodukt rund 100 Mark kostet, erinnert das Bedienpanel an alte Windows-3.1-Shareware. Doch wer dem Player aufgrund seines Erscheinungsbilds den Rücken kehrt, verpaßt die zahlreichen inneren Werte.

WinDVD unterstützt die Hardware-Motion-Compensation von ATI Rage128, Rage Pro und Savage/Savage 4. Beim iDCT-Support kommt dagegen nur der SIS 6326 zum Zuge. Bei allen sonstigen Grafikkarten ist jedoch etwas mehr CPU-Power als für andere Software-Player nötig: mindestens 350 Pentium-MHz sollten es sein, mit AMDs K6 waren selbst bei einem K6-3/450 leichte Ruckler festzustellen.

Xing DVD-Player



Einen zwiespältigen Eindruck macht der Xing-Player. Für Windows-98-User mit einem Faible für US-amerikanische Filme (Ländercode 1) ist er ein echtes Ärgernis: Er extrahiert den Ländercode nicht nur aus der DVD selbst, sondern zusätzlich aus der Windows-Version. Halbwegs einfache Abhilfe schafft hier nur der bereits erwähnte Region Selector.

Optionsumfang und Bedienung des Xing-Players sind insgesamt ordentlich, lediglich ein paar Buttons sind mit arg kryptischen Symbolen versehen. Als Mindest-Hardware wird ein PII/233 vorausgesetzt. Da der Player bei keiner Grafikkarte Motion Compensation unterstützt, sollte es für flüssigen Filmgenuß aber besser ein PII/300, K6-3/400 oder Celeron 333 sein. Die derzeit aktuelle Version 2.03 kostet rund 90 Mark.

Zoran SoftDVD



Compcores SoftDVD war der erste Software-Player auf dem Markt. Zoran hat Compcore aufgekauft und konzentriert sich bei Soft-DVD seitdem auf Spezialversionen für bestimmte Grafikkarten. Zu den Kunden gehören unter anderem Diamond und Matrox. Der 90 Mark teure Player zählt dennoch zu den schwächeren: Optik und Bedienung sind okay, doch die Decodier-Engine ist so ziemlich die langsamste auf dem Markt (eine 350-MHz-CPU von Intel sollte es schon sein) und verträgt sich schlecht bis gar nicht mit AMD-Prozessoren. Auch hier sind die Ländercode-Wechsel auf fünf beschränkt, was sich mit unserem Tool aber problemlos umgehen läßt.

VaroDVD



Einer der neueren Player, hierzulande weder besonders bekannt noch leicht erhältlich. Das ist auch gut so, denn in allen Bereichen bietet VaroDVD nur unterdurchschnittliches. Zudem läuft die Software nicht besonders stabil. Die Hardware-Anforderungen waren nicht klar ersichtlich, wir stellten selbst bei einem Pentium II/450 noch leichte Ruckler fest. Beim Preis macht der Player auch kein gutes Bild, 90 Mark sind dafür viel zu teuer.

DVD-Express



Schon das Interface zeigt an, daß man es beim DVD-Express mit einem sehr schlichten Programm zu tun hat. Schlicht und schlecht, weshalb sie von diesem Software-Decoder die Finger lassen sollten. Hardware-Anforderungen (Pentium II/350) und erzielbare Leistung stehen in keinem Verhältnis. Ebensowenig der Preis von etwa 70 Mark. MG

Raubkopien gigabyteweise

DVD auf schiefer Bahn

Über die riesige Kapazität der DVD freuen sich nicht nur Hersteller und ehrliche Kunden: Auch Raubkopierer wittern ein großes Geschäft.



Mangels geeigneten Kopier-Equipments ist bei den DVD-Titeln die Software-Piraterie momentan noch kein großes Problem.

Lange Zeit schützte das neue Medium CD die PC-Welt vor Massen-Raubkopien. Doch seit zwei Jahren hat die Software-Piraterie wieder Ausmaße erreicht, die an die »besten« Zeiten des Amiga erinnern. Etwas zögerlich begannen die Hersteller, ihre CDs mit einem Kopierschutz zu versehen. Spätestens seit dem StarCraft-Drama (siehe Kasten) versucht praktisch jeder Publisher mit den verschiedensten Maßnahmen, illegale Duplikationen zu verhindern. Die Wirkung ist eher bescheiden: Nur unerfahrene Gelegenheitskopierer lassen sich davon abschrecken, zumal etliche Schutzmechanismen schon von normalen Copy-Programmen wie Nero ausgehebelt werden. Und wer wirklich brennen will, findet zu beinahe jedem Spiel im Internet entsprechende Anweisungen oder gleich den passenden Kopier-Crack zum Downloaden.

Das Ende der Kopie?

Mit etlichen Erwartungen ist die zunehmende Verbreitung der DVD verknüpft – und zwar sowohl auf Hersteller- wie auch Kopierer-Seite. Prinzipiell eröffnen sich drei Möglichkeiten: Die reine DVD-Kopie, Überspielen mehrerer Original-CDs auf eine Leer-DVD sowie das Verteilen einer teuren Original-DVD auf mehrere CD-Rohlinge. Die Software-Hersteller hoffen, daß der Speicherriese auf absehbare Zeit nicht so einfach kopiert werden kann. Derzeit ist diese Hoffnung auch berechtigt – und zwar sowohl unter technischen wie auch finanziellen Aspekten. DVD-Brenner haben noch mit mehreren Problemen zu kämpfen: Zum einen konnten sich die Hersteller bisher auf keinen Standard einigen. Von der nur einmal bespielbaren DVD-R ist noch nichts zu sehen, bei der wiederbeschreibbaren DVD-RW streiten gleich vier Systeme um die Vorherrschaft. DVD-

Drama um StarCraft

Blizzards brillantes Echtzeit-Strategiespiel ist wohl das prominenteste Opfer exzessiver Schwarzbrennerei. Obwohl zum Erscheinungszeitpunkt im Frühjahr 1998 die Problematik längst bekannt war, wurde auf einen Hardware-seitigen Schutzmechanismus verzichtet. Jedes StarCraft-Original ist lediglich mit einer Seriennummer versehen, die zum Einloggen in den Blizzard-eigenen Online-Dienst Battlenet benötigt wird. Für die Internet-verrückten USA ein hervorragender Kopierschutz, doch im Online-Entwicklungsland Deutschland stellte er sich als praktisch wirkungslos heraus: Der hierzulande weitaus populärere Solomodus verzichtete auf die ständige Abfrage. Letztendlich übersprang StarCraft in Deutschland mit Mühe die magische Grenze von 100.000 verkauften Einheiten. Das fast gleichzeitig erschienene Anno 1602 hat mehr als fünfmal soviel geschafft – mit Sicherheit auch dank seines Kopierschutzes.



StarCraft gehörte im Sommer 1998 zu den letzten Top-Hits ohne Kopierschutz – und mußte dementsprechend leiden.

RW (Pioneer), MMVF-DVD (NEC), DVD+RW (Sony, Philips, HP) und DVD-RAM (Hitachi, Panasonic, Toshiba) sind sich zwar technisch sehr ähnlich, aber zueinander inkompatibel. Zudem gibt es bislang lediglich DVD-RAM-Laufwerke mit SCSI-Schnittstelle zu kaufen. Momentan kosten DVD-RAM-Drives noch mindestens 800 Mark.

Teurer als das Original

Selbst wer diese erste finanzielle Hürde umschifft, kann sich günstige DVD-Kopien abschminken. Die passenden Medien gibt es derzeit lediglich in Größen von 2,6 und 5,2 GByte. Formatiert sind es noch mal ein paar Hundert MByte weniger – zuwenig für einen kompletten 2-Stunden-Film. Außerdem stecken DVD-RAM-Medien in einem festen Plastikgehäuse, sind also im normalen DVD-Player nicht nutzbar, und kosten zwischen 50 (2,6 GByte) und 90 Mark (5,2 GByte). Aus diesem Grund verzichten die meisten DVD-Filme bislang auf einen besonders ausgefeilten Kopierschutz. Sie sind lediglich mit Macrovision kodiert, um ein Überspielen auf herkömmliche VHS-Kassetten zu verhindern. Die meisten haben zusätzlich CSS (Content Scrambling System) integriert, was das direkte Auslesen der digitalen Videodaten und damit etwa das Kopieren auf die Festplatte unterbindet.

Für Profis kein Hindernis

Professionelle Raubkopierer halten diese Hindernisse allerdings nicht ab. Entweder besorgt sich der Schwarzbrenner das passende Equipment, das derzeit nicht frei erhältlich ist und noch fünfstellige Summen kostet, oder er läßt gleich eine Kleinserie pressen. So ist es wenig verwunderlich, daß es bei den DVD-Filmen bereits ein umfangreiches Angebot an illegalen Scheiben gibt. Zusammen mit nachgemachten Covers und Booklets handelt es sich dann oft schon um richtige Fälschungen. Bei Spielen sind DVD-Raubkopien bislang nicht festzustellen – kein Wunder, existieren doch auch nur ganz wenige Titel.

Fazit: Im Hinblick auf die Software-Piraterie ist die DVD zur Zeit ein für den Hersteller erfreuliches Medium. Allerdings fehlen bislang exklusive Spiele-Titel, die den Kauf der DVD zur Pflicht machen könnten. Und bis es soweit ist, hat die Brenner-Industrie wahrscheinlich wieder nachgezogen. MG

DVD-RAM

Als einziger der vier konkurrierenden RW-Standards wird DVD-RAM bereits durch frei käufliche Geräte gestützt. Zur Zeit stehen vier Modelle zur Auswahl, die anders als viele DVD-ROMs auf die SCSI-Schnittstelle setzen. Die Preise variieren von gut 800 (Toshiba SD-W1101) bis 1.100 Mark (Aopen DVD520S inkl. SCSI-Controller), dazwischen liegen noch das Hitachi GF-1050 (ca. 900 Mark) und das Panasonic LFD-101 (rund 950 Mark). DVD-RAMs können bis zu 5,2 GByte fassende Medien beschreiben, im DVD-ROM-Modus erreichen sie bis zu rund 2,7 MByte/s. Aufgrund der hohen Medienpreise eignen sich DVD-RAMs fast ausschließlich als Backup-System.



Das DVD-RAM Aopen DVD520s ist baugleich mit dem Panasonic LFD-101, hat aber zusätzlich einen U-SCSI-Controller von Domex.

Interview mit Joachim Tielke



Joachim Tielke ist Geschäftsführer der GVU (Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen), zu der seit 1997 auch der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland gehört.

GameStar Herr Tielke, wie steht es derzeit um Raubkopien bei PC-Spielen: Hat die Software-Piraterie ihren Höhepunkt bereits erreicht oder gar überschritten?

Joachim Tielke Nein, das kann man auf keinen Fall sagen. Wir haben bis Juni 1999 bereits 268 Verfahren wegen Software-Piraterie eingeleitet und bei 270 Durchsuchungen über 32.000 Datenträger beschlagnahmt. Damit haben wir die Vorjahreszahlen schon jetzt fast erreicht. Wir rechnen mit einem Rückgang der illegalen PC-Spiele-Kopien in frühestens vier bis fünf Jahren.

GameStar Schieben manche Hersteller ihre kommerziellen Flops zu Recht auf die massenweise Verbreitung von Raubkopien ihrer Titel?

Joachim Tielke Diese Logik ist meiner Meinung nach nicht gerechtfertigt. Im Gegenteil: Die von uns bei Raubkopierern beschlagnahmten und danach ausgewerteten CDs waren in Sachen Titel und Anzahl ein ziemlich genaues Spiegelbild der offiziellen Verkaufs-Charts.

GameStar Also hat auch der Kopierschutz nichts gebracht?

Joachim Tielke Doch, er ist schon sehr nützlich. Der Zeitraum des Durchverkaufs kopiergeschützter Titel liegt deutlich über dem ungeschützter Programme, was im wesentlichen auf die Behinderung der Gelegenheitskopierer zurückzuführen ist. Wir verfolgen aber hauptsächlich semiprofessionelle Täter, und die lassen sich auch vom Kopierschutz nicht abschrecken und geben sich zudem untereinander Hacktips via Internet.

GameStar Welche Rolle wird in Zukunft die DVD auf dem Raubkopiermarkt spielen?

Joachim Tielke Momentan spielt sie noch eine relativ kleine, da ja 1:1-Kopien noch sehr aufwendiges, teures oder teilweise noch gar nicht erhältliches Equipment erfordern. Mittelfristig sehen wir vor dem Hintergrund des technischen Fortschritts allerdings keine große Änderung im Vergleich zur CD, da auch die DVDs früher oder später ganz einfach zu kopieren sein werden. Ich gehe allerdings davon aus, daß die Branchen hinsichtlich der Piraterie zusammenwachsen werden, das heißt, der zukünftige Schwarzbrenner wird sich nicht mehr nur auf ein Gebiet beschränken, sondern gleichzeitig Musik, Filme, Spiele und sonstige Software illegal anbieten.

PC-Spiele auf DVD

Warten auf die Killer-Applikation

Während die DVD im Videomarkt boomt, hält sie bei den PC-Spielen immer noch sanften Dornröschenschlaf. Wir haben uns nach den aktuellen Trends und kommenden Highlights umgesehen.



Conflict Freespace ist eine der gelungenen Umsetzungen. Die schön gerenderten Filme kommen im MPEG-2-Format noch sauberer auf den Monitor.

Kino-Filme auf DVD sind der große Renner. Wenn man den Prognosen der Hersteller Glauben schenkt, wird spätestens das kommende Weihnachtsgeschäft den großen Durchbruch für das neue Medium bringen. Etwa 1.500 deutschsprachige Filme sollen bis dahin erhältlich sein. Die Auswahl bei PC-Spielen ist dagegen gering. Nur etwa ein Dutzend aktueller Titel findet sich auf DVD in den Händlerregalen. Wir haben für Sie recherchiert, ob sich in absehbarer Zeit an dieser Situation etwas ändert.

Karges Angebot

Die derzeit erhältlichen DVD-Spiele sind Umsetzungen der bekannten CD-Ausgaben, teilweise angereichert durch zusätzliche oder qualitativ bessere Zwischensequenzen im MPEG-2-Format. Das bekannteste Beispiel ist das Weltraumspiel **Wing Commander 4**. Die Bildqualität der Videos ist im Vergleich zur CD-Version wesentlich besser, Besitzer einer 3D-Soundkarte erfreuen sich außerdem an glasklarem Dolby-Surround-Klang. Als unverändertes Abbild der CD-Version erweist sich dagegen die DVD-Ausgabe des Adventures **Blade Runner** von Westwood. Eines der ersten und noch immer empfehlenswerten Spiele auf DVD ist das Adventure **Tex Murphy Overseer**. Die Abenteuer des tollpatschigen Detektivs sehen auf der DVD um Klassen besser aus als in der CD-Version. Außerdem im Sortiment: Die Weltraumoper **Freespace** und das Helikopter-Ballerspiel **Missing in Action**, die beide durch MPEG-2-Filme aufgepeppt wurden, sowie **Lander, Starship Titanic** und das Jump-and-run

Claw. **Die Versuchung** ist ein interaktiver Film mit vier unterschiedlichen Ausgängen. Bei der Tour durch die Psyche der Hauptdarsteller bestimmen Sie mit regelmäßigen, spannenden Psychotests das Finale der Story. Angekündigt, aber noch nicht veröffentlicht ist eine **Baldur's Gate**-DVD, die sich allerdings nicht von der CD-Version unterscheiden soll – es entfällt lediglich das lästige Wechseln der fünf Disks.

Neue Spielkonzepte

Es gibt es eine ganze Menge guter Gründe, die für das neue Spielemedium sprechen. Erstens ist es materialsparend, eine DVD anstelle von zwei oder mehr CDs zu pressen. Zweitens lassen sich die Digital Versatile Disks bislang nur schwer kopieren – ein nicht zu unterschätzender Vorteil für die von Raubkopien geplagte Spielebranche. Die Preise für DVD-Brenner und Datenträger liegen bisher in einem Bereich, der das Kopieren in kleinen Stückzahlen schlicht und einfach unrentabel macht. Der dritte und entscheidende Vorteil ist die enorme Speicherkapazität, die in Zukunft ganz neue Konzepte ermöglicht.

1994 läutete das im **Star Wars**-Universum angesiedelte Ballerspiel **Rebel Assault** den Durchbruch der Spiele-CDs ein. Es konnte nicht nur mit bombastischen Zwischensequenzen begeistern. Auch im Spiel selbst verwendete LucasArts minutenlange Renderfilme als Hintergrund für Canyon-Flüge und Weltraumschlachten. Solch aufwendige Grafik wäre mit den damals noch üblichen Disketten unmöglich gewesen – **Rebel Assault** leitete damit das Ende der Floppy-Ära ein. Mit dem Medium DVD steht nun einem erneuten Techniksprung nichts mehr im Weg. Videos in Kinoqualität und eine Soundkulisse in Dolby-Surround dürften in Zukunft zum Standard gehören. Es muß nicht bei der Technik bleiben: Mehr Speicherplatz bedeutet auch größere Handlungsfreiheit, beispielsweise verzweigte Stories mit verschiedenen Endsequenzen, oder mehr Realismus.

Die Zukunft heißt DVD

Die meisten DVD-Spiele setzen zur Zeit noch zwingend eine Hardware-Decoderkarte voraus. Denn bei den momentan erhältlichen Titeln handelt es sich um spezielle Bundle-Versionen, die zusammen mit einem entsprechenden Hardware-MPEG-Decoder ausgeliefert werden. So besitzen diese Programme keine eingebaute Abspiel-Software und müssen deshalb auf die Hardware ausweichen. Doch dieses Manko ließe sich durch Einbeziehung eines Players in den Programm-Code leicht lösen.

Die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Zukunft des Mediums sind gesichert. Die Zahl der verkauften Laufwerke wird bald einen Stand erreicht haben, der DVD für die Software-Industrie lohnend macht. Viele Hardware-Versender und Läden statten ihre Top-PCs mittlerweile ab Werk mit den neuen Laufwerken aus. Was noch fehlt, ist eine Killer-Applikation wie seinerzeit **Rebel Assault**, die den Speicherriesen endgültig zum Durchbruch verhelfen würde.





Wing Commander: Die Videos der DVD-Version (unten) sehen viel besser aus als die durch Interlace-Streifen gestörten Filme der CD-Version. Ohne Hardware-Decoder bleibt der Monitor allerdings dunkel.



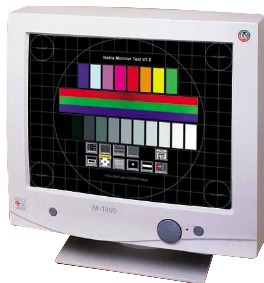
Die Versuchung: Ein psychologisches Verwirrspiel, dessen Ausgang Sie selbst beeinflussen können.

Zwar pressen viele Hersteller bislang nur »Deluxe«-Versionen von bekannten Spielen auf DVD, doch das soll sich in naher Zukunft ändern. Es sind bereits die ersten DVD-only-Titel angekündigt. Blue Byte plant beispielsweise eine neue Version des Arcade-Klassikers **Dragon's Lair** – nett, aber wohl nicht der Knaller, auf den sich alle stürzen werden. Bei Southpeak Interactive wird unter Hochdruck an einem Adventure gearbeitet, das die Vorteile der DVD voll ausschöpfen soll: **20.000 Leagues – The Adventure continues** spielt auf Kapitän Nemos berühmtem Unterseeboot Nautilus, frei nach dem Roman von Jules Verne. Auftauchen wird es allerdings nicht vor dem Frühjahr 2000. Bereits im Dezember will Ubi Soft eine DVD-Version von **Tonic Trouble** mit MPEG-2-Intro und verbessertem Sound an die Händler ausliefern. Der erste echte Knaller und mögliche »Killer« dürfte Chris Roberts' sehnlichst erwartetes Weltraum-Epos **Freelancer** werden, das ausschließlich auf DVD erscheinen soll.

Die Zeit arbeitet für das neue Medium – bei der Einführung der CD als Massenspeicher wußte auch noch niemand, womit man die Silberscheiben füllen sollte. Ähnlich ergeht es jetzt der DVD, doch steigende Ansprüche und wachsender Platzbedarf der Programme werden ihr den Weg ebnen. WR

19-Zoll-Monitor

Conmark M1900



Der **Conmark M1900** von Conrad ist mit einer Teco-Bildröhre (0,26-Millimeter-Lochmaske, 46 Zentimeter sichtbare Bilddiagonale) ausgestattet und trägt das TCO-95-Siegel. Alle Einstellungen sind im übersichtlichen Bildschirmmenü zu erreichen, zusätzlich steht für den Kontrast ein eigener Drehregler zur Verfügung. Die Bildhelligkeit war bei unserem Testgerät etwas ungleichmäßig verteilt. In der unteren Schirmhälfte konnten wir leichte Konvergenz- und Geometriefehler feststellen.

Bei einer Auflösung von 1280 mal 1024 liegt die Bildrate noch bei guten 85 Hz. Die Videobandbreite von 200 KHz und die Horizontalfrequenz von 95 KHz sind ebenfalls keine außergewöhnlichen Werte. Mit etwa 89 Watt Leistungsaufnahme ist der **Conmark** sparsam. Conrad bietet lediglich 12 Monate Garantie, ohne Vor-Ort-Service. WR

→ www.conrad.de

Conmark M1900

Typ:	19-Zoll-Monitor
Hersteller:	Conrad
Preis:	ca. 800 Mark
Hotline:	(01805) 31 21 16

Pro	Kontra
• sehr preiswert • geringer Verbrauch	• leichte Bildfehler • mäßiger Service

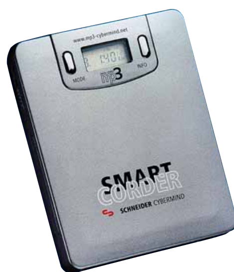
Bildqualität (60%)	2,7
Ausstattung (30%)	2,5
Handhabung (10%)	2,5

Fazit: Gut ausgestatteter 19-Zöller für den Heimgebrauch, der mit 800 Mark sehr preiswert ist.

GameStar Gesamtnote: 2,6

MP3-Player

Schneider MP F20



Der **MP Man F20** wiegt mit Batterien weniger als eine Tafel Schokolade. 32 MByte Flash-ROM reichen für etwa 30 Minuten MP3-Musik bei standardgemäßen 128 Kbit/s. Mit einer Smart-Media-Karte (etwa 170 Mark) läßt sich der Speicher auf 64 MByte erweitern. Die Klangqualität des Geräts samt mitgeliefertem Kopfhörer war gut. Allerdings vermißten wir eine Funktion zur Klangregelung, lediglich der Baß läßt sich in drei Stufen verstellen.

Mit der einfach zu bedienenden Software übertragen Sie MP3-Dateien per Drag-and-Drop auf den Player. Dazu wird er über ein beiliegendes Kabel an den Parallel-Port des PCs angeschlossen. Ein kleines LC-Display informiert Sie über Spieldauer, Batteriezustand und freien Speicher. Eine normale AA-Mignon-Batterie hielt in unserem Test sieben Stunden – ein guter Wert. WR

→ www.surfstation.net

MP Man F20

Typ:	MP3-Player
Hersteller:	Schneider Cybermind
Preis:	ca. 400 Mark
Hotline:	(0821) 74 91 14 55

Pro	Kontra
• klein und leicht • stoßsicher • geringer Strombedarf	• hoher Preis • keine echte Klangregelung

Klang (60%)	2,3
Ausstattung (30%)	2,8
Handhabung (10%)	2,0

Fazit: Leichter und handlicher MP3-Player mit gutem Klang; absolut stoßsicher und zuverlässig.

GameStar Gesamtnote: 2,4

CD-Brenner

Teac CD-R58S



Teacs neuer CD-R-Brenner zählt mit dem in Ausgabe 5/99 getesteten Plextor-Brenner zu den schnellsten erhältlichen Geräten. 24fache Lese- und 8fache Schreibgeschwindigkeit sowie 4 MByte Datenpuffer sind die Eckdaten des 780 Mark teuren SCSI-Gerätes. Unsere Test-Audio-CD beschrieb er in lediglich 9:20 Minuten, die Daten-CD in 10:20 – beides hervorragende Werte.

Auch beim Lieferumfang hat Teac nicht gespart. Neben Daten- und Audiokabel liegen zwei CD-Rohlinge und das komfortable Brennprogramm Win on CD 3.6 von Cequadrat bei. Als UDF-Treiber wird Packet-CD 3.0 vom gleichen Hersteller verwendet. Damit benötigte der Brenner nur 6:39 Minuten für eine Daten-CD. Das Formatieren einer UDF-Scheibe war in 30 Sekunden geschehen. Der **Teac CD-R58S** beherrscht alle wichtigen Schreibmodi. WR

→ www.teac.de

CD-R58S

Typ:	CD-Brenner
Hersteller:	Teac
Preis:	ca. 780 Mark
Hotline:	(0611) 71 58 54

Pro	Kontra
• hohes Brenntempo • gute Ausstattung • Brenn-Software	• SCSI-Adapter notwendig • teuer

Leistung (60%)	1,6
Ausstattung (30%)	1,6
Handhabung (10%)	2,2

Fazit: Schneller und zuverlässiger SCSI-CD-Brenner mit guter Ausstattung. Leider etwas teuer.

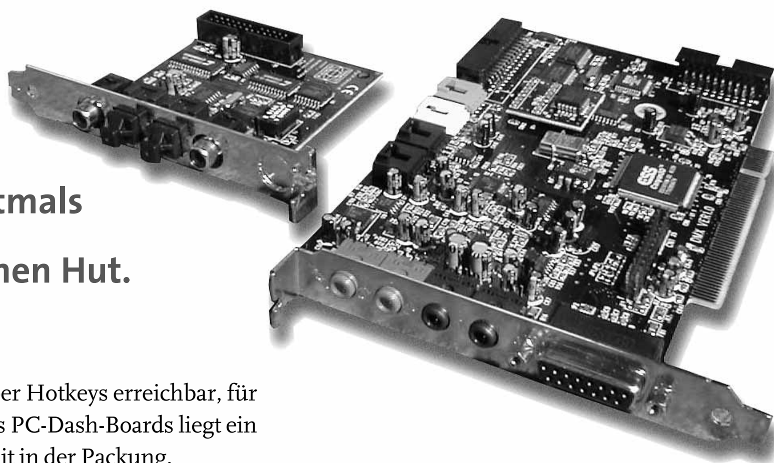
GameStar Gesamtnote: 1,7

Die neue Referenz-Soundkarte

Eine für alles



EAX oder A3D? Das Soundsystem DMX von Terratec bringt erstmals alle Standards unter einen Hut.



Seit Dezember 1998 führt die **Soundblaster Live** unsere Bestenliste an. In den letzten Monaten zogen fast alle namhaften Hersteller mit neuen Modellen nach und scheiterten oft nur hauchdünn an den Bestwerten. Doch erst jetzt stellt der deutsche Hersteller Terratec mit dem **Soundsystem DMX** einen neuen Spitzenreiter.

Schnittstellen im Überfluß

Die Ausstattungsliste der **DMX** liest sich wie die technischen Daten einer Hifi-Anlage: Signal-Rausch-Abstand 95 Dezibel, zwei Stereo-Ausgänge für insgesamt vier Lautsprecher, zwei voneinander entkoppelte CD-Eingänge sowie koaxiale und optische Ein- und Ausgänge im digitalen S/PDIF-Format. Das wichtigste Feature für Spieler ist allerdings die volle Kompatibilität zu den heute üblichen Sound-Standards Environmental Audio (EAX), Aureal A3D, Direct Sound 3D und Sensaura 3D.

Die Software-Ausstattung entspricht dem hohen Niveau der Soundkarte. Dazu gehören der sehr gute Sample-Editor **Wave Lab Light** von Steinberg, der Software-Synthesizer **Buzz** und das **Mixman Studio BE**. Ein recht guter und universeller Multimedia-Player mit Unterstützung für MP3, CD-Audio, MIDI und diverse MOD-Formate rundet das Angebot ab. Im deutschsprachigen DMX-Kontroll-Panel sind alle wichtigen Einstellparameter der Soundkarte leicht zugänglich. Die Sample-Frequenzen für den digitalen Ausgang lassen sich zwischen 32, 44,1 und 48 Kilohertz frei wählen. Nahezu alle Funktionen sind zusätzlich über Hotkeys erreichbar, für Besitzer eines PC-Dash-Boards liegt ein Bedienfeld mit in der Packung.

Das herausragende Merkmal der **DMX** ist die bis jetzt einmalige Unterstützung der beiden wichtigsten 3D-Sound-Standards (EAX und A3D) auf einer Karte. Ein neu entwickelter Chip mit dem Namen Canyon3D von ESS ist für diese technische Innovation verantwortlich. Um es vorwegzunehmen: Die Karte klingt in jedem 3D-Modus hervorragend, und auch die Treiber-Unterstützung für DOS und Windows NT ist gelungen. Bei einem direkten Vergleich mit der **Soundblaster Live** im EAX-Betrieb war kein Unterschied festzustellen. Die 3D-Modellierung klingt sowohl mit zwei als auch mit vier Lautsprechern exzellent, selbst über Kopfhörer stellt sich ein absolut räumliches Klangbild ein. Der Vergleich mit dem hauseigenen Konkurrenten, der Terratec **Xlerate pro** mit Aureal 3D, ergab ebenfalls keinen eindeutigen Sieger.

Optimale Kompatibilität

Mit der Terratec **DMX** müssen Sie also nicht länger befürchten, daß Ihr neu gekauftes Spiel den »falschen« 3D-Sound hat. Dazu kommt die geradezu verschwenderische Ausstattung mit Schnittstellen. Digitale Ein- und Ausgänge sind, ähnlich wie bei der SB Live, auf einer separaten Steckkarte untergebracht. Wenn Sie zwei CD-Laufwerke in Ihrem Rechner haben, lassen sich beide an die Soundkarte anschließen. Ein MIDI-Kabel für tastenfreudige Musiker ist allerdings nur optional erhältlich.

Die neue Referenz

Terratec ist mit der **DMX** ein kleines elektronisches Meisterwerk gelungen, dem zu Recht der Spitzenplatz in unserer Hitliste gebührt. Dabei war weniger die Qualität der 3D-Sounds ausschlaggebend – das können die Konkurrenten mittlerweile genauso gut. Es ist die perfekte Unterstützung aller maßgeblichen Standards und die üppige Ausstattung, wodurch sich die **DMX** aus der Masse der Soundkarten hervorhebt. Alle Spielefans und selbst anspruchsvolle Musik-Verarbeiter dürften mit dem **DMX Soundsystem** glücklich werden. WR

→ www.terratec.de

Soundsystem DMX

Typ:	Soundkarte
Hersteller:	Terratec Promedia
Preis:	ca. 280 Mark
Hotline:	(02157) 817 90

Pro	Kontra
• alle 3D-Standards • sehr guter Klang • gute Dokumentation • üppige Ausstattung	• MIDI-Kabel nur optional

Klang (60%)	1,5
Technik (30%)	1,0
Ausstattung (10%)	1,3

Fazit: Ob Spieler oder Musiker, die DMX ist für beide Zielgruppen die ideale Soundkarte.

GameStar Gesamtnote: 1,3

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

Grafikkarten

Ich habe mir vor zwei Monaten eine Voodoo 3 3000 gekauft. Für die Verbindung zu meinem etwas älteren Fernseher mit Euro-AV-Anschluß besorgte ich mir einen »Super-VHS to Scart-Adapter«. Jetzt bekomme ich aber nur ein Schwarzweiß-Bild zu sehen. Gibt es irgendeine andere Möglichkeit oder einen speziellen Adapter, der mir ein farbiges Bild auf den Fernseher bringt?

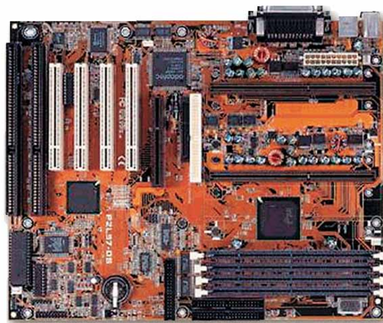
Dominic Schmitt

GameStar Bei S-VHS werden Chrominanz- und Luminanzsignal getrennt in zwei Leitungen übertragen. Ein normaler Euro-Scart-Anschluß erwartet allerdings ein sogenanntes Composite-Signal, das die Bildanteile gemeinsam, nur durch eine Filterfrequenz getrennt, an den Fernseher leitet. Durch die Signaltrennung bei S-VHS bekommen Sie über den Euro-Scart-Steckplatz nur die Luminanz-Anteile zu sehen, also ein Schwarzweiß-Bild. Viele Fernsehgeräte haben einen umschaltbaren Scart-Anschluß, dann läßt sich zwischen Euro-Scart und S-Scart wählen. Wenn der Eingang an Ihrem Fernseher nicht umschaltbar ist, gibt es leider keine Abhilfe. Denkbar wäre nur der Umweg über einen eventuell vorhandenen S-VHS-Videorecorder, den Sie als Adapter »mißbrauchen« könnten.

Mainboards

Ich habe beschlossen, meinen PC aufzurüsten, dazu hätte ich eine Frage. Anstatt etwa 700 Mark für ein neues Mainboard, Speicher und den Prozessor auszugeben, könnte ich doch auch ein Dual-Board und einen zweiten Pentium 200 MMX, zu dem bereits vorhandenen, verwenden? Auch würde mich interessieren, ob Windows 98 einen zweiten Systemprozessor unterstützt und ob die zweite CPU beim Spielen überhaupt irgendwelche Vorteile bringt.

Gregor Herschbach



Dual-Mainboards, wie hier das P2L97-DS von Asus, bringen beim Einsatz von Windows 95/98 keine Leistungssteigerung.

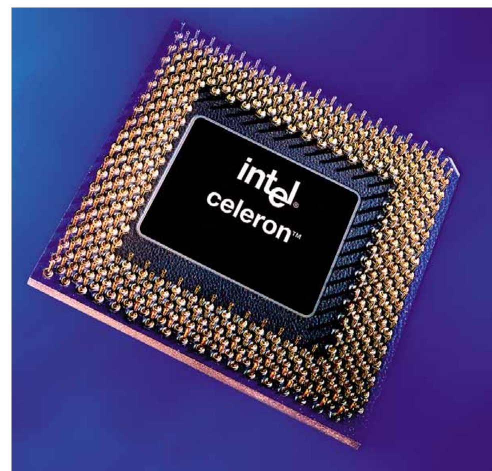
GameStar Windows 98 ist kein Multiprozessor-Betriebssystem, folglich wären die Ausgaben für ein Dual-Board und eine zweite CPU umsonst. Windows läuft zwar darauf, nutzt aber nur einen der beiden Prozessoren. Windows NT, Linux und OS2 sind im Moment die einzigen populären Betriebssysteme, die Dual-Prozessoren unterstützen, nächstes Jahr kommt noch Windows 2000 dazu. In Sachen Performance dürfen Sie sich allerdings nicht zuviel versprechen, ein Dual-Pentium-200-System bringt nicht viel mehr Leistung als ein Pentium II mit 300 MHz. Der Hauptvorteil von Dual-Systemen ist die Möglichkeit, Arbeitsprozesse in »Threads« aufzutrennen und gleichmäßig auf beide CPUs zu verteilen. Die CPU-Leistung wird nicht verdoppelt. Die Verwaltung dieser Threads wird ausschließlich vom Betriebssystem organisiert.

Prozessoren

Manche Hardware-Anbieter führen den Celeron sowohl in der Slot-1-Version als auch in der PPGA-Ausführung. Stimmt es, daß der PPGA der bessere Celeron ist, weil er den Second-Level-Cache bereits im Prozessor integriert hat? Dann ist es aber verwunderlich, daß der vermeintlich bessere Prozessor überall preiswerter zu kriegen ist als die Slot-1-Ausführung.

Björn Müller

GameStar Die beiden Chips unterscheiden sich technisch nicht voneinander. Beide haben einen Second-Level-Cache von 128 KByte integriert. Der einzige Unterschied ist die Art des Sockels, der die Verbindung zum Mainboard herstellt. Während die Slot-1-Celerons auch auf Pentium-II-Platinen passen, ist für die PPGA-Version ein



Der Celeron in der PPGA-Version unterscheidet sich technisch gesehen nicht von der Slot-1-Variante, lediglich der Sockel zum Anschluß ans Mainboard ist anders.

Mainboard mit Sockel 370 nötig. Der Grund für den geringeren Preis des PPGA ist schlicht und einfach die billigere Herstellungs-Methode.

Hardware

Ich fahre demnächst in die USA und möchte mich bei der Gelegenheit nach neuen Komponenten für meinen PC umschauen. Kann ich im Ausland gekaufte Hardware ohne Risiko in meinen Rechner einbauen, oder gibt es eventuell bekannte Probleme wegen der verschiedenen Stromstärken oder der unterschiedlichen Sprachversionen von Windows 95 und 98? *Holger Klinck*

GameStar Was den Hardware-Kauf im Ausland betrifft, können wir Sie beruhigen. Egal ob der PC an 110 oder 230 Volt betrieben wird, das Netzteil im Gehäuse stellt immer nur drei Stromspannungen zur Verfügung: 3,3 Volt, 5 Volt und 12 Volt. Und zwar in allen PCs. Demzufolge können Sie Ihre neuen Komponenten überall auf der Welt kaufen, sie werden in jedem Rechner funktionieren. Bei Software ist die Sachlage nicht so eindeutig, bei speziellen Anwendungen kann es womöglich vorkommen, daß eine bestimmte Sprachversion des Betriebssystems vorausgesetzt wird. Im Normalfall können Sie aber davon ausgehen, daß auch fremdsprachige Programme ohne Probleme auf einem deutschen Windows laufen. Zum Kaufpreis müssen Sie die derzeit gültige Umsatzsteuer von 16 Prozent dazurechnen, die der deutsche Zoll bei der Einfuhr verlangt. Die Vorgehensweise bei einem Garantiefall oder den eventuellen Umtausch des Geräts per Post sollten Sie mit dem Händler vor Ort besprechen und wenn möglich schriftlich bestätigen lassen.

Grafikkarte

Ich besitze einen Rechner mit Pentium-166-MMX-Prozessor, dem ich eine neue Grafikkarte mit Banshee-Chip spendieren möchte. Ich habe schon bei vielen Händlern nachgefragt, aber jeder erzählt mir etwas anderes. Die einen sagen, die Karte wäre zu schnell für meinen Prozessor, die anderen meinen, die Banshee würde gut auf meinem PC laufen. Ich weiß nicht mehr, wem ich glauben soll. *Alexander Hermann*

GameStar Eigentlich haben beide recht. Die 3Dfx-Banshee läuft mit Sicherheit gut in Verbindung mit Ihrem 166 MMX. Allerdings dürfen Sie keine Wunder erwarten, die schwächere Komponente ist auf jeden Fall die CPU. Bei neueren Spielen hat das zur Folge, daß der Prozessor am Anschlag läuft und die Grafikkarte sich quasi langweilt, weil sie die Datenmenge, die der 166er liefern kann, schlicht unterfordert. Eine bessere Grafikkarte allein bringt noch keine Verbesserung der Gesamt-Performance eines Systems, dazu ist auch der Schub eines schnellen Prozessors erforderlich. Erst damit bringen moderne Grafikchips volle Leistung.

DVD-ROM-Laufwerke

Eigentlich bin ich mit meinem neuen DVD-Laufwerk sehr zufrieden. Aber beim Übertragen von großen Datenmengen auf die Festplatte kommt es mir langsamer vor als mein altes 24fach-CD-ROM. Gibt es irgendeine Möglichkeit, den Datentransfer ohne große Umbauten zu beschleunigen? *Christian Becker*

GameStar DVD-Laufwerke arbeiten genauso wie moderne Festplatten im Ultra-DMA-Modus (Direct Memory Access). Unter Windows stellt sich dieser Modus nicht automatisch ein, er muß im Geräte-Manager aktiviert werden. Starten Sie dazu Ihren Geräte-Manager über »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System«. Wählen Sie den Eintrag Ihres DVD-Laufwerks und klicken Sie auf »Eigenschaften«. Setzen Sie nun ein Häkchen in den Kasten mit der Bezeichnung »DMA«. Überprüfen Sie bei dieser Gelegenheit gleich unter »Laufwerke«, ob auch Ihre Festplatte diesen Eintrag hat. Nach einem Neustart sollte die Datentransfer-Rate zur Festplatte deutlich höher sein. Bei CD-ROM-Laufwerken und Festplatten älterer Bauart, die noch im Mode 3 oder 4 laufen, funktioniert dieser einfache Kniff allerdings nicht.



Hier können Sie den Direct Memory Access Ihres DVD-Laufwerks aktivieren.

Grafikkarten

Meine neue Voodoo 3 3000 wird extrem heiß. Um einen Hitzeschaden zu vermeiden, möchte ich einen zusätzlichen Kühler direkt am Passivkühler der Voodoo 3 anbringen. Was muß ich dabei beachten? *Georg Binderlin*

GameStar Im Fachhandel bekommen Sie kleine Lüftereinheiten mit dem richtigen Anschluß für das Mainboard oder mit geteilten 12-Volt-Leitungen. Nehmen Sie die Grafikkarte am besten mit, um vor Ort den Sitz und die Paßform der Schraublöcher am Lüfter zu überprüfen. Mindestens zwei dieser Löcher sollten unmittelbar über den Rippenvertiefungen des passiven Kühlers sitzen. Darin lassen sich Schrauben mit einer passenden Gewindebreite eindrehen. Notfalls läßt sich der Lüfter auch mit einer gebogenen Drahtspange (ähnlich wie bei den Kühlern für Sockel-7-Prozessoren) befestigen. Achten Sie aber darauf, daß diese Spange nirgendwo stromführende Teile berührt. Zur Sicherheit können Sie Halterung und Lüfter mit einem kleinen Tropfen Sekundenkleber fixieren. WR

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

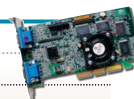
tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

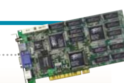
Einkaufsführer 9/99

2D/3D-Kombikarten



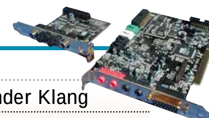
	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Matrox Millennium G400 Max	1,5	600 Mark	8/99	(089) 61 44 74 33	sehr gute Bildqualität, sehr schnell
	2	Asus AGP 3800 Deluxe	1,6	550 Mark	8/99	(02102) 44 97 12	sehr schnell, inklusive 3D-Brille
UPDATE	3	Guillemot MG Xentor 32	1,6	480 Mark	8/99	(0211) 338 00 33	extrem schnell, DVD-Player
	4	Diamond Viper V770 Ultra	1,7	500 Mark	8/99	(08151) 26 63 30	schnell, gutes Kontroll-Panel
UPDATE	5	3Dfx Voodoo 3 3000	1,8	350 Mark	6/99	(01805) 17 76 17	extrem schnell, TV-Ausgang
	Preistip:	Creative 3D-Blaster Banshee	2,5	150 Mark	1/99	(089) 992 87 10	schnelle 3D-Karte zu günstigem Preis

3D-Zusatzkarten



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,8	260 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Metabyte Wicked 3D	1,9	350 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
3	Hercules Stingray 2	1,9	320 Mark	1/99	(089) 89 89 05 73	gutes Loop-Kabel, gute Treiber
4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,9	220 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, sehr günstig
5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,9	280 Mark	6/98	(089) 992 87 10	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
Preistip:	Gi Maxi Gamer 3D	2,4	110 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Terratec Soundsystem DMX	1,3	280 Mark	9/99	(02157)817 90	alle 3D-Standards, hervorragender Klang
	2	Soundblaster Live	1,4	350 Mark	12/98	(089) 992 87 10	exzellenter Klang, EAX-Technologie
	3	Terratec Xlerate pro	1,4	180 Mark	8/99	(02157) 817 90	guter Sound, gute Ausstattung
	4	Videologic Sonic Vortex 2	1,5	150 Mark	8/99	(06103) 934 70	Digitalausgang, preisgünstig
	5	Diamond MX 300 Monster	1,5	150 Mark	6/99	(08151) 26 63 30	sehr guter Klang, A3D-Technik
	Preistip:	Soundblaster 16 PnP	3,0	60 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

DVD-Laufwerke



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
NEU	1	Pioneer DVD-A03S	1,9	300 Mark	9/99	(02154) 91 33 56	sehr schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
NEU	2	Aopen DVD-9632	2,0	280 Mark	9/99	(01805) 55 91 91	sehr schnell und zuverlässig
NEU	3	Actima 6x DVD	2,0	230 Mark	8/99	(040) 70 20 03 20	schnell, mit guter Fehlerkorrektur
NEU	4	Toshiba SD-M1212	2,1	280 Mark	9/99	(01805) 83 43 73	hohe Übertragungsrate, sehr zuverlässig
NEU	5	Samsung SD-606	2,7	200 Mark	9/99	(01805) 12 12 13	hohe CD-Datenrate, gut verarbeitet
NEU	**Preistip:**	Cyberdrive DM 822D	3,3	170 Mark	9/99	(02102) 380 60	preiswerter Einstieg in die DVD-Technik

CD-ROM-Laufwerke



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	100 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, beste Fehlerkorrektur
2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	110 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top-Geschwindigkeit und -Fehlerkorrektur
3	Lite-On LTN-382 (40fach)	1,6	90 Mark	1/99	(0031) 402 95 75 00	sehr gute Zugriffszeit und Fehlerkorrektur
4	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
5	Teac CD-532E (32fach)	1,6	100 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
Preistip:	Lite-On LTN242 (24fach)	2,6	70 Mark	–	(02102) 995 50	niedrige Zugriffszeit

CD-Brenner



	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
	1	Plextor PX-R820Ti	1,6	750 Mark	5/99	(0032) 27 25 55 22	der momentan schnellste SCSI-Brenner
NEU	2	Teac CD-R58S	1,7	780 Mark	9/99	(0611) 71 58 54	sehr schneller 8fach-SCSI-Brenner
	3	Sony CRX 100E	1,9	520 Mark	3/99	(02389) 95 10 47	CD-RW-Brenner, auch für CD-Text
UPDATE	4	HP CD-Writer plus 8100i	2,0	520 Mark	1/99	(01805) 32 62 22	CD-RW-Brenner, hohe Lesegeschwindigkeit
	5	Yamaha CRW-4001t	2,0	700 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Traxdata CDRW2260 plus	2,5	470 Mark	12/98	(02162) 951 60	gut ausgestatteter CD-RW-Brenner

Nach neun Monaten wurde die Soundblaster Live von der Spitze unserer Soundkarten-Liste verdrängt. Schuld daran ist die neue Referenz-Karte, das Terratec Soundsystem DMX.

17-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.100 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch
2	Quatographic Faqtor 17+	1,7	800 Mark	5/99	(0531) 28 13 81	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Miro D1795F	1,8	800 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis
4	Eizo Flexscan F57	1,9	1.050 Mark	2/99	(02153) 73 34 00	hohe Bildwiederholraten, einfache Bedienung
5	Eizo Flexscan F55S	1,9	750 Mark	12/98	(02153) 73 34 00	ergonomisches Bild, gute Ausstattung (UPDATE)
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	500 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität

19-Zoll-Monitore



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.250 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung
2	Iiyama Vision Master Pro 450	1,8	1.250 Mark	7/99	(089) 900 05 00	sehr gutes Bild, hohe Wiederholfrequenzen
3	Eizo T68	1,8	1.790 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet
4	NEC Multisync E900+	1,9	1.650 Mark	2/99	(01805) 24 25 21	sehr gute Bildqualität, ergonomisch
5	Samsung Syncmaster 900p	2,0	1.400 Mark	12/98	(01805) 12 12 13	rundum gute Ergebnisse
Preistip:	Acer Acerview 99c	2,5	1.000 Mark	1/99	(0800) 224 49 99	hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis

Gamepads



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft Sidewinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X6-33 M	2,3	50 Mark	3/99	(089) 54 61 27 10	gutes Handling, gute Anordnung
5	Saitek X6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zu günstigem Preis
2	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
3	CH Flightstick Pro	2,4	80 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
4	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
5	Logitech Wingman Extreme	2,6	80 Mark	7/98	(069) 92 03 21 66	robuste Basis, Digitaltechnik
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Microsoft Sidewinder PP	1,9	120 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
3	Saitek Cyborg 3D	2,0	150 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	vielfach verstellbar, originelle Optik
4	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
5	Saitek X36-F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Flugknüppel
Preistip:	Gravis Firebird 2	2,2	100 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung

Lenkräder



Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Thrustmaster Form. Force GT	1,5	350 Mark	2/99	(02732) 79 18 45	exzellentes Force-Feedback-Lenkrad
2	Saitek R4 FF Racing Wheel	1,6	330 Mark	12/98	(089) 54 61 27 10	schicke Optik, sehr präzise
3	MS Sidewinder FF Wheel	1,6	270 Mark	12/98	(01805) 67 22 55	hochwertige Verarbeitung, gute Pedale
4	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 18 45	bestes Lenkrad ohne Force Feedback
5	Thrustmaster Nascar Super S.	1,9	180 Mark	4/99	(02732) 79 18 45	neue Referenz bis 200 Mark (UPDATE)
Preistip:	Fanatec Monte Carlo	2,4	100 Mark	4/99	(06021) 84 06 53	preiswertes, gut verarbeitetes Einsteigerlenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Die (Vor-) Letzte

GameStar hilft: Indizierung verhindern

Computerspiele werden immer brutaler. Unangenehmer Nebeneffekt: Viele der mühsam auf grausam getrimmten Programme werden in Deutschland eiskalt indiziert. Damit das nicht passiert, greifen die Software-Firmen bei der Eindeutschung zu allerhand Tricks. Doch die Möglichkeiten sind längst nicht ausgeschöpft, meint GameStar. Wir erklären, wie Hersteller der BPjS noch besser ein Schnippchen schlagen können.



Harte 3D-Actionspiele wie Half-Life ließen sich mit etwas Phantasie perfekt kommerziell ausschlachten.

• Blut umfärben

Genial einfach, wirkt aber bestimmt. Neun von zehn Testpersonen zeigten sich durch grünes Blut vollkommen irritiert und konnten die Gegner nicht mehr als Menschen identifizieren.
Nachteil: Hat inzwischen fast jedes Spiel. Die Gefahr steigt, daß der Trick durchschaut wird.
Besser: Die Farbe des Blutes im Optionsmenü frei wählbar machen. Sorgt für Abwechslung, verwirrt die Gesetzeshüter, macht sich gut als Extra-Feature. Unverzichtbar: Schwarzes Blut für C&C-Veteranen (Öl!).

• Robos statt Menschen

Alle Maschinen, die komplizierter sind als ein Toaster, sind dem Menschen suspekt. Ergo: Robos dienen als perfektes Feindbild.
Nachteil: Manche Roboter sehen Menschen verdächtig ähnlich. Wer garantiert den Spielern, daß in der Metallhaut nicht ein Lebewesen steckt, das bei Beschuß grausam stirbt?
Besser: Erweitertes Spielkonzept: Die Überreste zerstörter Blechkrieger müssen in Altmetallcontainern entsorgt werden. Sorgt für Spielspaß, gutes Gewissen, Fördergelder des Dualen Systems Deutschland.

• Zwischensequenzen schneiden

Zu brutale oder heikle Szenen in Zwischensequenzen? Raus damit! Wenig Aufwand, das Spiel darf trotzdem weiter verkauft werden.
Nachteil: Erwachsene Spieler kriegen über dunkle Kanäle mit, daß in der deutschen Version was fehlt, und fühlen sich bevormundet.
Besser: Eine eingebaute Software-Zeitschaltung erlaubt das Spielen des Programms erst nach 23.00 Uhr. Dann sind alle Jugendlichen garantiert längst im Bett, und Papi kann bis spät in die Nacht unzensierte Spiele zocken.

• Schadenstexturen abschalten

Sehr umstritten: Spielfiguren zeigen nach jedem Treffer schwerere Verwundungen.
Nachteil: Offensichtlicher brutal geht's kaum. Wird von der BPjS indiziert, bevor Sie dreimal »Schadenstextur« sagen können.
Besser: Die Reihenfolge der Schadenstexuren umkehren. Feinde begegnen Ihnen schwer verwundet, werden aber mit jedem Treffer sichtlich gesünder. Wenn die Gegner schließlich ins Gras beißen, sind sie das blühende Leben. Menschen heilen – da kann auch die BPjS nichts dagegen haben. CS

Brutale Schotten

verhängnisvolle Fehlfunktion. Es gelingt zwar noch, mit Hilfe des
Raum-Zeit-Kontinuum zu öffnen, doch dann überstürzen sich die Ereignisse! Ein Ruck ge
durch das Schiff, Sicherheitsschotten schlagen plötzlich zu und der Bordcomputer
überschüttet den Spieler mit Warnmeldungen. Noch bevor ein Eingreifen möglich ist, hör
heftigen Explosion: der BT-Antrieb wurde nach einer

Schotten im All: Die Pressemitteilung zu X – Beyond the Frontier zeigt die Highlander von ihrer aggressiven Seite. Fairerweise sei aber gesagt, daß der Plural »die Schotten« zu »das Schott« vollkommen korrekt ist.

In eigener Sache

In der letzten Ausgabe haben wir an dieser Stelle einige Umlaute vergessen. Wir möchten uns bei unseren Lesern für diesen Fauxpas entschuldigen, und liefern die fehlenden Zeichen hiermit nach: **ü, ü, ä, ü, ö, ü, ß, ä, ß, ü, ö, ü, ü, ß, ä, ü.** Wir bedanken uns bei Thomas B. für den diesbezüglichen Hinweis.

GameStar-Fotoroman

Folge 9: Helden-Zucht







Im nächsten GameStar



Nächsten Monat feiert GameStar den zweiten Geburtstag – Rynn, Indiana Jones und Kane aus C&C 3 feiern mit.



Command & Conquer 3

Das Warten ist vorüber: Westwood will Ende August das heißersehnte Echtzeit-Epos **Command & Conquer 3: Tiberian Sun** veröffentlichen. Lesen Sie in unserem großen Bericht alles über das meisterwartete Spiel des Jahres. Wie spielt sich der Strategiehammer? Was taugen die neuen Einheiten? Wird **C&C 3** wirklich die klare Referenz im Strategiegenre? All diese Fragen beantwortet der nächste GameStar.

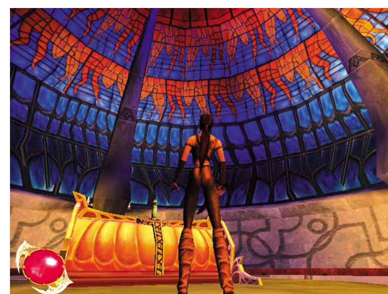
Indiana Jones 5

Mit ein wenig Glück erlebt Indy im nächsten Heft sein neuestes Action-Abenteuer. Mit Hut, Peitsche und Kalaschnikow bekämpft er böse Kommunisten, die mit einer Höllenmaschine die Welt unterjochen wollen. Wir werden Doktor Jones auf seiner Mission begleiten.



Drakan

Die schönste Spiele-Heldin seit Lara Croft erwartet Sie in **Drakan**. Denn darin prügelt, schießt und fliegt die schnuckelige Rynn mit ihrem Hausdrachen durch ein Fantasy-Reich. Nach unserem Test wissen Sie, ob Rynn der Eidos-Lara auch spielerisch das Wasser reichen kann.



Homeworld

Sierra gibt den epischen Echtzeit-Raumschlachten von **Homeworld** Starterlaubnis. Filmreife Grafik und exorbitantes Weltallflair zeichnen bereits unsere Vorab-Version aus. Ob sich das Spiel durchsetzen wird, hängt vor allem davon ab, wie gut das komplexe Interface wird.



Eingabegeräte

Ob Highend-Joystick, Edel-Lenkrad oder Supermaus: Für den nächsten Hardware-Schwerpunkt müssen sich die wichtigsten Steuergeräte in unserem Labor einem Härtetest unterziehen.



Tips & Tricks

Sie stecken in Ihrem Lieblingsspiel fest? Bei unseren Cheats und Lösungen finden Sie bestimmt Hilfe. Ausführliche Profi-Tips gibt's unter anderem zu **Unreal Tournament** und **Descent 3**.



GameStar CD-ROM

Zum 2jährigen **Jubiläum** packen wir Spielefutter bis zum Abwinken auf die CD. Mit dabei natürlich die aktuellsten **Treiber**, **Patches** und **Addons** zu Ihren Lieblingsspielen, die besten **Demos** und exklusive **Video-Specials** über kommende Hits.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.

John Carmack

Er ist Chef von id Software, gilt als Gott der 3D-Grafik-Engines und steckt hinter einigen der größten Erfolge der Spielegeschichte.



Alter: *28*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Mesquite/Texas (Nähe Dallas)*
Beruf: *Programmierer*
Ausbildung: *Autodidakt*
Motto: *Data beats Cleverness*

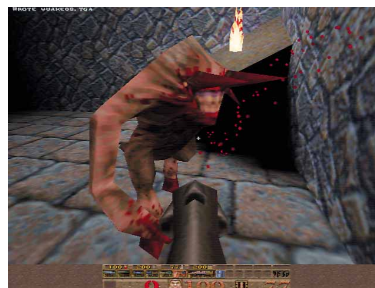
Historie

Wann	Was gemacht?
1989	Mitbegründer von Softdisk
1990	Commander Keen; anschließend weitere Keen-Spiele
1991	Mitbegründer von id Software
1992	Wolfenstein 3D
1993	Doom
1994	Doom 2
1996	Quake
1997	Quake 2

Die Meilensteine des John Carmack



Doom: Immer noch eines der berühmtesten und berüchtigtsten Computerspiele der Welt. Mit der legendären Ballerorgie verdiente sich Carmack seinen ersten Ferrari.



Quake: Erstmals in einem 3D-Actionspiel gab es alle Dimensionen – Feinde konnten oben und unten, vorne und hinten auftauchen – und das auch noch gleichzeitig.



Quake 2: Zum ersten Mal leuchteten in dem hierzulande indizierten 3D-Actionspiel die Levels in kunterbunten Echtzeit-Farben – aber nur für 3D-Kartenbesitzer.

John Carmack



Fragen zu Ferraris und Erfrischungsgetränken

Dein Lieblingsspiel?
Sonic the Hedgehog – schnell und einfach, aber sehr spaßig.
Deine Lieblings-Webseite?
www.idsoftware.com
Deine Lieblings-Musik:
Alles von Lorena McKennit.
Dein Liebings-Buch?
Atlas Shrugged von Ayn Rand.
Deine Non-Computer-Hobbys?
Ferraris.
Dein Computer?
Doppel-Pentium-II-300 mit einer Realizm-II-vx25-Grafikkarte und einem 28-Zoll-Monitor; der wird aber bald weiter aufgerüstet.
Bei dir im Kühlschrank liegt....
Coke Light.

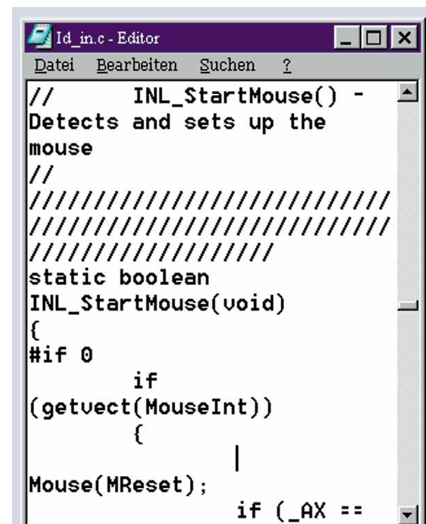
»Wenn es um Grafik geht, muß man sich zwingen, alte Erkenntnisse wieder zu vergessen.«

John Carmack über Grafik-Engines und Netzwerk-Code, sein Leben als Programmierer und hierzulande verbotene 3D-Actionspiele.

GameStar John, was genau machst du bei id Software?
John Carmack Ich bin technischer Leiter. Offiziell sogar Geschäftsführer, aber mit kaufmännischen Dingen beschäftige ich mich nur selten. Ich programmiere jeden Tag, schreibe den Code für unsere Spiele und schaffe die Grundlage, auf der unsere anderen Programmierer John Cash und Dave Kirsh arbeiten.
GameStar Was ist das wichtigste bei einem 3D-Actionspiel?
John Carmack Für mich ist entscheidend, daß die grundlegenden Details stimmen. Zu viele Features können einem Spiel schaden. Ich versuche, dem Spieler die beste Grafikengine, den besten Netzwerk-Code und die beste Steuerung zu bieten – aber keinen überflüssigen Schnickschnack.
GameStar Wie schaffst du es, in Sachen 3D-Technologie meist besser als die Konkurrenz zu sein?
John Carmack Bei 3D-Engines ändert sich alles wahnsinnig rasant. Die Prozessoren werden schneller, seit einiger Zeit können auch die 3D-Beschleuniger immer mehr. Allein schon die Entscheidung, welche Aufgabe man welcher dieser Komponenten überläßt, ist kniffliger, als man denkt. Und wenn es um Grafik geht, muß man sich zwingen, alte Erkenntnisse gleich wieder zu vergessen. Wenn sich die Technik ändert, gibt es auch neue und bessere Wege, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.
GameStar id gilt auch als die Firma mit dem besten Programmcode für Multiplayer-Spiele.
John Carmack Ja, wobei es da anders ist als bei der Grafik. Was man da an Erfahrungen hat, ist ein langfristiger Vorteil. Wir müssen einfach immer effektivere Algorithmen finden. Netzwerkkarten, Modems und das Internet haben sich in den letzten Jahren technisch kaum verändert.
GameStar Arbeitest du viel?
John Carmack Sieben Tage die Woche. Sobald ich in der Nähe eines Computers bin, arbeite ich. Programmieren – das ist die Hauptsache in meinem Leben, es macht mir Spaß und fordert mich immer wieder aufs Neue heraus.
GameStar id produziert ausschließlich 3D-Actionspiele. Würde es dich nicht reizen, zur Abwechslung mal ein Echtzeit-Strategiespiel zu entwickeln?
John Carmack Ganz früher haben wir viel unterschiedliches entwickelt, die ganzen Hüpfspiele wie Commander Keen. Multiplayer-3D-Spiele sind aber, was die Technik angeht, am interessantesten zu produzieren. Ich persönlich könnte mich beim Programmieren von Strategiespielen nicht weiterentwickeln.

»Ich werde unsere Spiele nicht in einer schlechteren Version anbieten, nur weil es dieses Gesetz gibt.«

GameStar Wegen der Gesetzgebung hierzulande können viele Spieler keine id-Titel spielen. Was hältst du davon, daß deine Spiele indiziert werden?
John Carmack Das ist lächerlich. Okay, ich weiß, daß wir dadurch weniger Spiele in Deutschland verkaufen. In unseren Titeln geht es nun mal darum, richtig böse Feinde zu vernichten. Ich werde unsere Spiele nicht in einer schlechteren Version anbieten, nur weil es dieses Gesetz gibt.
GameStar Was ist dein Traum?
John Carmack Ich würde gerne an einer riesigen 3D-Welt arbeiten. Da gibt es so viele Herausforderungen, gerade bei Grafik und Netzwerk-Code. PS



Ein echter Carmack: So sieht ein Stück Programmcode aus, wie es John Carmack jeden Tag in seinen Doppel-Pentium-Computer tippt.



Ferraris sind das einzige Hobby von John; 1997 stiftete er einen der Flitzer aus seiner Privatsammlung als Hauptpreis für ein Quake-Turnier.